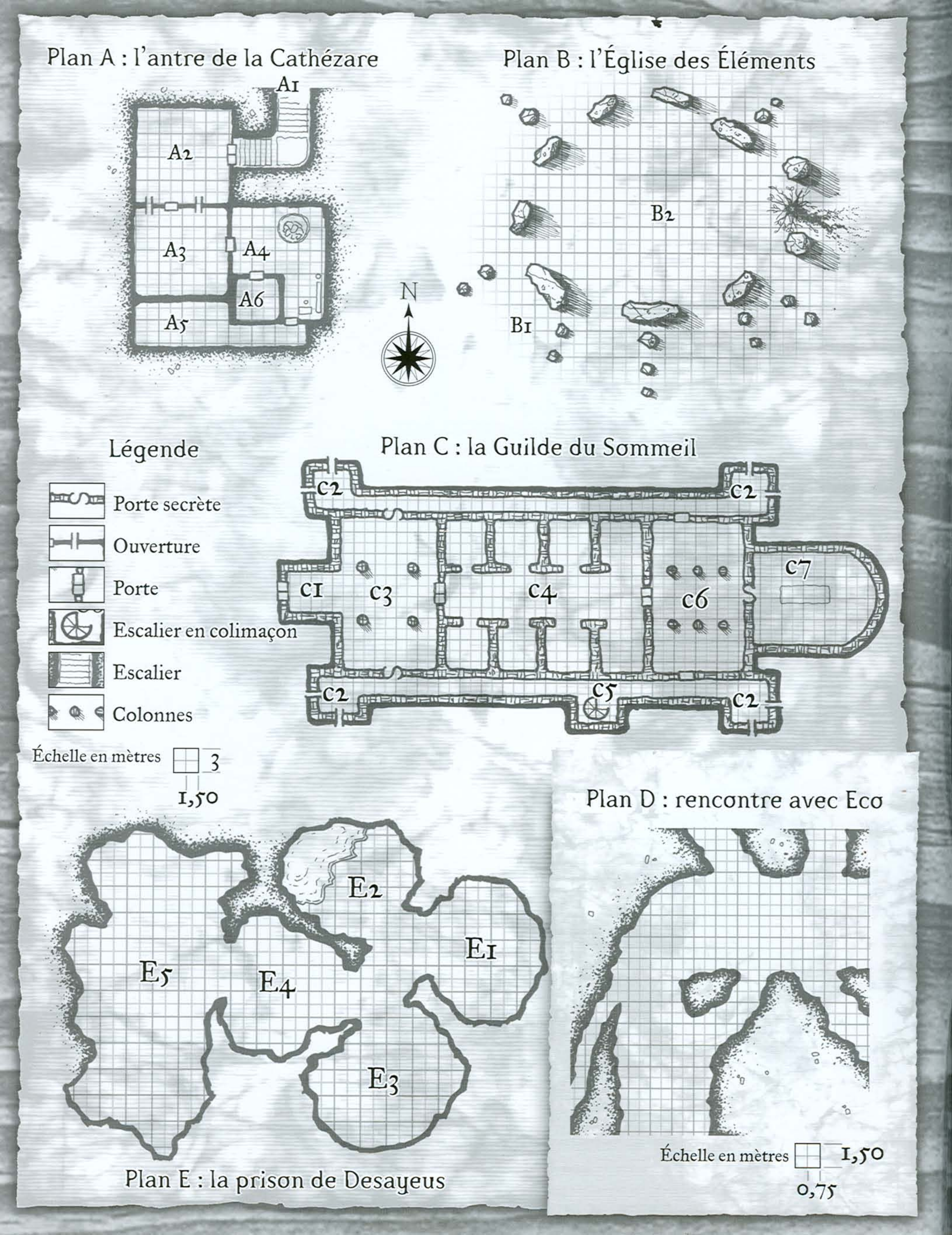


Une aventure pour personnages de niveau 18
Dungeons & Dragons®
Aventure
le Bastion des âmes damnées
Bruce R. Cordell



Plan A : l'antre de la Cathézare
A1
A2
A3
A4
A5
A6
Plan B : l'Église des Éléments
B1
B2
N
Légende
Porte secrète
Ouverture
Porte
Escalier en colimaçon
Escalier
Colonnes
Échelle en mètres
3
1,50
Plan C : la Guilde du Sommeil
C1
C2
C2
C2
C2
C3
C4
C5
C6
C7
Plan D : rencontre avec Eco
Échelle en mètres
1,50
0,75
E1
E2
E3
E4
E5
Plan E : la prison de Desayeus

Le Bastion des Âmes Damnées

Crédits

Auteur : **Bruce R. Cordell**
Développement : **Stan!**
Relecture : **Dale Donovan**
Corrections : **Jesse Hajicek, Peter Seebach**
Direction créative : **Ed Stark**
Illustration de couverture : **Jeff Easley**
Illustrations intérieures : **David Roach**
Cartographie : **Todd Gamble**
Maquette : **Erin Dorries**
Conception graphique : **Cynthia Fliege**
Direction artistique : **Dawn Murin**
Responsable commercial : **Anthony Valterra**
Responsables du projet : **Martin Durham**
Responsable de production : **Chas DeLong**

Testeurs : Andy Collins, Brian Campbell, Chris Perkins, Chris Thomasson, David Noonan, Eric Cagle, James Wyatt, Jeff Grubb, Martin Durham, Michele Carter, Quill, Rich Redman, Stacie Fiorito, Teeuwynn Woodruff.

Basé sur les règles originales de Dungeons & Dragons® créées par E. Gary Gigax et Dave Arneson, et les nouvelles règles de Dungeons & Dragons, conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

Sources : *Manuel des Plans* de Jeff Grubb, Bruce R. Cordell et David Noonan ; *Other Planes, Other Dreams* de Jeff Grub (DRAGON® Magazine #287).

Cette aventure est dédiée à Dee.

Version française
Traduction : Jérôme Vessiere
Maquette : Thorfin Bouly
Titre original : Bastion of the Broken Souls

Table des matières

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
(Questions?) 1-800-324-6496



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

DF881670000. Première impression française : février 2006.



INTRODUCTION

« Et le dragon vint. »

— J. R. R. Tolkien, *Bilbo le Hobbit*

Dans *Le Bastion des âmes damnées*, les personnages joueurs (PJ) résolvent un mystère, aident un prince démon à accepter sa nature double, viennent à bout d'une divinité ayant perdu son statut divin, affrontent un grand dracosire rouge demi-fiélon et finissent par remettre en ordre le cycle de la vie.

Niveau de difficulté. *Le Bastion des âmes damnées* est conçu pour un groupe de quatre personnages de niveau 18 qui atteindront certainement le niveau 19 durant l'aventure et le niveau 20 à son terme.

PRÉPARATIFS

Au titre de maître du donjon (MD), vous avez besoin d'un exemplaire des trois livres de règles de base pour utiliser cette aventure. Il s'agit du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*. Si vous souhaitez développer les voyages planaires abordés au cours de l'aventure, le *Manuel des Plans* peut se révéler utile, mais il n'est aucunement indispensable pour mener l'aventure.

Un félon en particulier est très connu des joueurs de D&D. Démogorgon est en effet célèbre et alimente bien des rumeurs. Lorsque les PJ prendront conscience de son implication dans l'histoire, prenez le temps de découvrir ce qu'ils croient savoir de ce prince démon et exploitez ces connaissances à votre avantage. Pour plus d'informations sur ce fiélon, reportez-vous au *Manuel des Plans* et aux *Chapitres Interdits*.

Les textes sur fond grisé sont destinés à être lus ou paraphrasés aux joueurs. Les encadrés contiennent des informations utiles au MD et incluent des instructions spécifiques. Le profil de chaque personnage non joueur (PNJ) est fourni avec chaque rencontre sous format abrégé. Pour plus de détails, reportez-vous aux Appendices I et II, mais également au *Manuel des Monstres*. Les profils donnés ici de créatures issues du *Manuel des Monstres* reflètent des changements dus à un équipement spécial, par exemple. Ils remplacent donc ceux du *Manuel des Monstres* (ou s'ajoutent à ceux-ci), mais les informations n'apparaissant pas restent inchangées.

Contexte de l'aventure

Le prince démon Démogorgon mène une guerre secrète contre lui-même. Il a deux têtes et deux âmes, mais l'une cherche à dominer l'autre. Évidemment, très peu de créatures sont au courant du conflit qui l'agite.

Aaméul, l'une des personnalités de Démogorgon, cherche à se séparer de son jumeau, Héthradiah. Aucune des personnalités n'est en mesure de prendre le contrôle de l'autre, pour la simple et bonne raison que chacune est un aspect de sa jumelle. Ainsi, aucune ne peut terrasser l'autre sans périr aussitôt. Néanmoins, Aaméul connaît une âme démoniaque surchargée d'énergie vitale qui, s'il l'absorbe assez vite après avoir tué son frère, lui permettra de survivre sous la forme d'une seule et unique entité.

Aaméul a appris l'existence de l'irruption du grand dracosire Ashardalon dans un lieu connu sous le nom du Bastion des Âmes à Naître. L'endroit est un vivier d'âmes préincarnées auxquelles on n'a pas encore donné naissance. La présence du dragon a souillé le Bastion et provoqué une « maladie » qui affecte l'ensemble des créatures qui naissent.

Le dracosire est la clef de voûte du plan d'Aaméul car il possède le cœur d'un démon autrefois loyal envers Démogorgon. Ashardalon continuant de se nourrir d'âmes préincarnées, son cœur démoniaque jadis défaillant recouvre des forces avec chaque journée qui passe mais devient également dépendant à cette énergie vitale. Pour bénéficier de cette âme, Aaméul doit maintenant tuer Ashardalon.

Aaméul a commencé par trouver le talon d'Achille de l'imposant dragon, celui-ci prenant la forme d'un descendant de Dydd, une druidesse d'antan, dont le sang pourrait bien atténuer la puissance d'Ashardalon. Il charge donc ses agents de mettre la main sur un tel individu. De son côté, Héthradiah demande à ses propres sbires de suivre de près le cours des événements.

Et il semblerait que l'un des PJ soit un descendant de Dydd...

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

L'aventure débute au moment où survient la première accroche (cf. plus bas), mais il n'est pas impossible que les PJ aient également connaissance des accroches secondaires. L'aventure se déroule alors comme suit.

Un mystère. Un agent d'Aaméul finit par localiser un descendant de Dydd et passe à l'attaque. Un mignon de Héthradiah intervient alors et propose une alliance. Par la suite, les PJ pourront suivre la piste du sbire d'Aaméul jusqu'à son repaire.

Collecte de renseignements. Les PJ se ressaisissent, cherchent des informations et formulent un plan consistant à trouver la Guilde du Sommeil ou l'Église des Éléments.

Les agents d'Aaméul continuent de harceler les PJ au fil de l'aventure.

L'Église des Éléments. Cette organisation de druides dévoile l'histoire de Dydd et des informations concernant Ashardalon, le dragon que Dydd blessa mortellement il y a bien longtemps.

La Guilde du Sommeil. D'étranges entités vivant dans les songes disposent de renseignements permettant de s'introduire dans le Bastion des Âmes à Naître.

La prison de Desayeus. Les PJ doivent s'introduire dans une prison céleste pour récupérer un morceau du *totem spirituel*, qui lui-même permet d'entrer dans le Bastion.

Le Bastion des Âmes à Naître. Les héros se rendent jusqu'au Bastion et affrontent Ashardalon.

ACCROCHES

La première accroche est celle qui implique directement les personnages joueurs.

Accroche principale. L'agent d'Aaméul, la Cathézare, attaque les PJ car l'un d'eux est un descendant de Dydd (une druidesse légendaire ayant vécu il y a mille ans et qui aurait tué un grand dracosire rouge en combat singulier). L'agression de la Cathézare plonge les PJ au cœur de l'action (cf. *Première partie : un mystère*).

Accroche secondaire. Une « maladie » commence à frapper les nouveau-nés, quelle que soit leur race. Ils semblent en effet ramollis, comme si on les avait privés d'une étincelle de vie. Une enquête révèle que ces enfants sont dénués d'âme et que leur nombre ne cesse de croître. On fait appel aux PJ pour découvrir l'origine du mal. Les aventuriers qui débutent au moyen de cette accroche finissent par découvrir la Guilde du Sommeil (cf. première partie, scène 5).

Accroche secondaire. Les divinations se montrent étrangement muettes sur certains sujets, dont le mal qui frappe les nouveau-nés. Les autorités demandent aux PJ d'enquêter sur cette affaire. Le problème est dû à un interdit qui empêche les dieux d'exercer quelque influence que ce soit sur les futures âmes (cf. encadré de la première partie, scène 2).

Accroche alternative. Les héros, qui sont depuis longtemps sur la piste du légendaire dragon rouge Ashardalon, finissent par retrouver sa trace.

PREMIÈRE PARTIE : UN MYSTÈRE

« Tout ce que ta main trouve à faire avec ta force, fais-le ; car il n'y a ni œuvre, ni pensée, ni science, ni sagesse dans le séjour des morts, où tu vas. »

— *L'Ecclésiaste*, 9.10

La première accroche permet d'attirer l'attention des PJ et les pousse à découvrir les raisons qui se cachent derrière l'attaque. Commencez par choisir le PJ qui est le descendant de Dydd (de préférence qui n'a pas de famille ou qui a été secrètement adopté). Si cette accroche ne vous tente pas, songez à une approche en corrélation avec votre campagne.

Les scènes 2 à 6 de la première partie se dérouleront certainement dans l'ordre, mais tout dépend des informations que les PJ réunissent et des choix qu'ils entreprennent.

SCÈNE 1 : LA CATHÉZARE (ND 21)

La Cathézare, un demi-démon/demi-diable, attaque les PJ sans crier gare. Choisissez un moment et un lieu où les personnages sont ensemble et ne s'attendent pas à être



pris à partie. Pour mettre un peu de piment, portez votre dévolu sur une rue bondée ou une taverne animée, la panique n'en sera que plus totale parmi la population. Il est également possible que l'attaque se déroule au moment où les PJ mènent une aventure qui n'a aucun lien avec cette intrigue.

Pendant la rencontre avec la Cathézare (ou juste après), l'agent de Héthradiah, Nurn, se montre à son tour.

La Cathézare passe 1 round à scruter le descendant de Dydd et un second round à se lancer *rapidité*, puis elle se téléporte dès le 3e round et attaque les PJ. Si le descendant de Dydd est protégé contre la scrutation, la Cathézare s'appuie sur son pouvoir de *marque de sang* (cf. Appendice III) et arrive 1 heure plus tard.

Enchaînement d'actions

Ce terme est utilisé au fil de l'aventure pour définir l'éventail de pouvoirs magiques qu'une créature prépare, lance ou active avant d'entamer un combat, mais il tient également compte du temps de préparation nécessaire. Par exemple, un magicien qui souhaite lancer *bouclier*, *protection contre les projectiles* et *détection de l'invisibilité* (dans cet ordre) a besoin de 3 rounds pour jeter ces sorts avant d'être prêt à se battre. Il revient au MD (et aux actions des PJ) de déterminer dans quelle mesure l'enchaînement d'actions est utilisable. Dans l'exemple susmentionné, le magicien débutant le combat avec les trois sorts sera beaucoup plus coriace que s'il ne les avait pas lancés. Les enchaînements d'actions offrent au MD un outil lui permettant d'ajuster la puissance des adversaires, d'une rencontre ou de l'aventure.

Un fiélon de près de 2,70 m de haut apparaît de nulle part et passe à l'attaque. La moitié inférieure de son corps évoque un serpent géant aux anneaux verdâtres et écailleux, mais la moitié supérieure est celle d'une humanoïde recouverte de chaînes. La créature est pourvue de six bras armés de chaînes barbelées qui semblent également lui servir d'armure.

Créatures. La Cathézare est l'un des meilleurs agents d'Aaméul. Il s'agit d'un fiélon rejeté à la fois par les démons et les diables car elle-même est le fruit de l'union impie de deux de ces créatures. Elle a recours à un objet magique spécial créé par Aaméul, la *marque de sang*, pour traquer le plus proche descendant encore en vie de Dydd. Entre autres pouvoirs, l'objet impose à la cible un malus de –10 au jet de sauvegarde contre la *scrutation*.

De son côté, Nurn est un agent de Héthradiah chargé de surveiller la Cathézare. Il est passé maître dans l'art de la discrétion et a réussi à suivre la Cathézare sans se faire remarquer tout en essayant de comprendre où elle veut en venir (il dispose en effet de mystérieuses facultés psioniques lui permettant de voir l'invisible et de prédire l'avenir). Nurn est un slaad funeste qui use en permanence de son pouvoir de change-forme pour prendre l'apparence d'un humain rasé de près, aux yeux verts et aux cheveux blonds et ras. Il porte des vêtements sombres et une épée courte magique. Lorsque la Cathézare attaque les PJ, il observe depuis les ombres (Détection et Perception auditive, DD 44) pendant 1 round. Il estime alors qu'il a l'occasion d'en apprendre davantage sur le compte des aventuriers et porte une attaque sournoise à la Cathézare dès le 2e round dans le but de se faire passer pour un allié présumé.

La Cathézare. Demi-démon/demi-diable ; pv 250 ; cf. Appendice I.

Nurn. Rou 5 slaad funeste ; pv 164 ; cf. Appendice I et page 229 du *Manuel des Monstres*.

Tactique. Lorsque la Cathézare arrive, elle a pris soin de recourir à son enchaînement d'actions (cf. encart, son profil modifié apparaissant dans l'Appendice I). Au vu de sa stratégie, il n'est pas difficile de comprendre après qui elle en a : le PJ qui est le descendant de Dydd.

La Cathézare est coriace et compte sur son déluge d'attaques pour neutraliser le descendant de Dydd. Si elle le tue, elle usera par la suite de *rappel à la vie*. N'étant pas capable de transporter plus de 25 kilos de matière à l'aide de son pouvoir magique de *téléportation suprême*, elle doit venir à bout de sa proie à grand renfort de coups et de sorts, entreprendre une action simple pour ramasser le corps, puis utiliser son *casque de téléportation* (qui lui permet de transporter une créature consentante, inconsciente ou défunte).

Si elle constitue l'un des meilleurs agents de la tête gauche de Démogorgon, la Cathézare ne tient pas à perdre la vie. Si les PJ semblent en mesure de la vaincre, elle use de son pouvoir de *téléportation suprême* pour battre en retraite et concevoir un nouveau plan d'attaque (les scènes suivantes font des propositions dans ce sens). En tout cas, elle ne combattra pas jusqu'à la mort à ce moment précis de l'aventure.

Nurn se fait remarquer en portant une attaque sournoise à la Cathézare (lui aussi a eu le temps de recourir à son enchaînement d'actions) au 2e round du combat. Si les défenses des PJ se montrent plus efficaces que prévu, l'arrivée soudaine de Nurn la fait paniquer car elle le reconnaît pour ce qu'il est. Elle utilise alors son pouvoir de *téléportation suprême* pour rallier son repaire dès son action suivante. Ses *bracelets de fuite* (cf. Appendice III) lui permettent de ne pas tenir compte des effets d'*ancre dimensionnelle*, si jamais on venait à lui lancer un tel sort. Le combat s'achève alors, du moins si les PJ ne s'en prennent pas à Nurn (on ne sait jamais).

Développement. Si les PJ terrassent la Cathézare sans qu'elle ait accompli sa mission, d'autres agents seront chargés de finir le boulot (cf. encart de la scène 3).

Si les PJ interrogent la Cathézare, reportez-vous à la salle A4 de la scène 3.

Si la Cathézare prend la fuite, qu'elle ait les mains vides ou récupéré sa proie, elle bat en retraite jusqu'à un point situé dans le même plan que les PJ (cf. scène 3). Avec ou sans l'aide de Nurn, ils pourront tenter de retrouver sa piste.

Nurn. Une fois l'affrontement terminé, Nurn ne prend pas la poudre d'escampette et va même jusqu'à proposer une alliance aux PJ. Il est curieux d'en apprendre davantage au sujet des motivations de la Cathézare et souhaite donc travailler conjointement avec les héros pour découvrir de quoi il en retourne exactement. Il offre gracieusement les informations qui suivent, mais ne révèle rien de son allégeance pour le moment.

- « La Cathézare est un agent d'un seigneur démon des Abysses répondant au nom d'Aaméul. Qu'avez-vous donc fait pour courroucer une telle créature ? »



- « Mon allégeance va à celui qui se dresse en travers du chemin de la Cathézare et de son seigneur sournois, mais j'ai juré de ne pas révéler la véritable identité de mon maître, même si je puis vous dire qu'il se fait appeler Héthradiah quand il traite avec des gens comme moi. C'est donc ainsi que vous pouvez l'appeler. »
- « J'observe la Cathézare depuis un certain temps dans le but de comprendre ce qu'elle cherche. J'ai découvert un fait important : Aaméul pense être en mesure de doubler sa puissance. Héthradiah et moi nous y opposons, mais nous ne savons pas très bien ce que trame son rejeton présumé. »
- « Lors de ma surveillance de la Cathézare, j'ai découvert, pour une raison qui m'échappe encore, qu'elle cherche un descendant de Dydd. Apparemment, elle pense qu'il s'agit de l'un de vous. »
- « J'ai découvert un autre nom : le Bastion des Âmes à Naître. J'ai entendu la Cathézare grommeler quelque chose à son sujet. D'après ce que j'ai compris, un descendant encore en vie de Dydd lui permettrait de « dompter le dragon. » Mais je ne sais pas ce que signifie tout ceci. »
- « Aaméul détient déjà un pouvoir immense. Si celui-ci devait s'accroître davantage, les choses tourneraient au vinaigre pour beaucoup d'entre nous. Puisque vous semblez être les proies d'Aaméul et de la Cathézare, j'imagine que nous pourrions œuvrer en étroite collaboration pour découvrir ce qui se trame exactement. Voulez-vous bien ? »

Nurn sait parfaitement qu'Aaméul est un aspect de Démogorgon, mais il ne préfère pas le révéler car cela risquerait de mettre les aventuriers sur la piste de la véritable identité d'Héthradiah. Le slaad est un opportuniste et sait que de puissants PJ peuvent s'avérer utiles dans sa quête. De plus, s'il découvre pourquoi le descendant de Dydd a une telle importance aux yeux d'Aaméul, il s'imaginera que cela vaut aussi pour Héthradiah, ce qui le mettra dans une situation idéale pour tirer profit de la confiance des PJ. Du reste, peut-être prendra-t-il ensuite le risque d'enlever le descendant de Dydd.

Le secret de Nurn. Nurn s'efforce de ne jamais s'éloigner de la vérité, sans pour autant répondre aux questions qu'on ne lui pose pas. Quand il n'est pas en mesure de répondre honnêtement à une question, il prétend qu'il « a fait le serment à Héthradiah de ne pas parler de telles choses », dans l'espoir qu'un air de mystère mette fin à ce type d'interrogations. Si sa nature de slaad fait de lui une créature déterminée, il tente d'abord de négocier une alliance ferme avec les PJ. Si les PJ finissent par prendre conscience de sa véritable allégeance, il la met de côté, leur demandant de maintenir le statu quo et de le garder à leurs côtés (cf. *Nurn se met à table*, dans la deuxième partie). Si les négociations n'aboutissent pas, Nurn tente de prendre la fuite et rejoint les rangs des électrons libres dont les PJ devront se méfier au fil de l'aventure. Dans ce cas précis, rien ne vous empêche d'émailler l'aventure de rencontres incluant Nurn en vous inspirant de la tactique de la Cathézare et/ou des seconds couteaux d'Aaméul (même s'il cherche à s'allier avec les PJ lors de la rencontre initiale).

Nurn ne sait pas où se situe le dernier repaire en date de la Cathézare, mais il utilisera au cours de l'aventure sa faculté psionique de *métafaculté* (cf. son profil dans l'Appendice I) pour le trouver si les PJ n'y arrivent avec les méthodes décrites plus loin. À vous de décider alors à quel moment Nurn fait ce choix, sans doute après le passage des héros à la Guilde du Sommeil ou à l'Église des Éléments (si la Cathézare ou les seconds couteaux n'arrivent pas à capturer un PJ, les autres membres du groupe seront peut-être moins motivés pour traquer le PNJ). Si un PJ est enlevé, il peut être amusant de laisser ce joueur interpréter Nurn jusqu'à ce que son personnage habituel soit libéré, du moins s'il peut garder le secret sur sa véritable race (et si rien ne lui est dit de son employeur).

Nurn, un allié ?

Si les PJ acceptent Nurn dans le groupe, il combat à leurs côtés et gagne donc sa part d'expérience au fil de l'aventure. Considérez qu'il s'agit d'un personnage de niveau 20 doté de 198 000 PX. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section consacrée aux personnages de niveau 21 et plus, en conclusion de cette aventure.

Ajustement au PX. Conférez aux PJ les points d'expérience normaux la première fois qu'ils repoussent la Cathézare. Par la suite, ne leur remettez que 50 % de cette expérience chaque fois qu'ils la repoussent. Enfin, accordez-leur une prime supplémentaire de 200 % s'ils finissent par tuer la Cathézare (ou encore s'ils la battent dans son antre).

SCÈNE 2 : COLLECTE DE RENSEIGNEMENTS

Après la violente attaque de la Cathézare, les PJ vont certainement se poser beaucoup de questions auxquelles ils n'auront que peu de réponses. S'ils tentent de retrouver la Cathézare directement, reportez-vous à cette section, mais également à la scène 3. De même, revenez-y si les joueurs expriment le vœu d'en apprendre plus au sujet de Dydd et du Bastion des Âmes à Naître.

Les informations que propose cette scène permettront aux joueurs de passer aux suivantes. S'ils semblent coincer, ne peuvent lancer les sorts nécessaires ou effectuer les tests de Connaissances requis, faites intervenir des PNJ qui sauront les sortir de ce mauvais pas.

Les personnages ont accès à diverses sources de renseignements et divinations.

Questions/réponses. Cette catégorie inclut *augure* (Prê 2), *divination* (Prê 4, Connaissance 4), *communion* (Prê 5) et *contact avec les plans* (Ens/Mag 5). *Augure* ne s'applique qu'à l'action à venir des aventuriers et ne sera donc pas très utile dans le cadre de l'intrigue générale. *Divination* s'avèrera beaucoup plus intéressant selon la question des PJ. À vous de voir si les héros méritent une pléthore d'informations ou un simple conseil comme : « Cherchez le Mal là où il se trouve », ou « Le meilleur moyen de combattre le Mal est de connaître son ennemi. »

Pour ce qui est des questions traitant de la Cathézare ou de Dydd, mieux vaut recourir aux sorts dépendant de la catégorie *Informations générales* (cf. ci-dessous), à l'aptitude de savoir bardique ou à des tests de Connaissances. Les



questions relatives au Bastion des Âmes à Naître n'auront pour seule réponse que le silence (en raison de l'Interdit qui frappe les dieux à ce sujet). Les questions abordant Aaméul et Héthradiah (ou le maître de la Cathézare) seront interceptées par Démogorgon (une tête ou l'autre) et ne trouveront pas davantage de réponses. Les questions relatives à Nurn révèleront que ce PNJ constitue un allié sûr. Si la bonne question est posée, les personnages apprendront qu'il sert cependant un maître à l'identité secrète. Les réponses relatives aux questions abordant le problème de la maladie frappant les nouveau-nés révèleront quant à elles qu'il s'agit en fait d'enveloppes corporelles dénuées d'âme.

L'Interdit

Selon un décret aussi vieux que le multivers lui-même, les dieux n'ont pas le droit d'influencer, de contacter ou de traiter de quelque manière que ce soit avec les âmes préincarnées. Cela les empêche ainsi d'affecter le libre arbitre dont toutes les créatures sont dotées à la naissance. Pour ce qui est des PJ, cela signifie qu'ils ne peuvent compter sur leurs dieux pour comprendre ce qui se trame précisément. De même, les alliés d'outreplan convoqués n'accompagneront pas les PJ dans le Bastion. Les divinations qui touchent au Bastion des Âmes à Naître ne reçoivent tout simplement pas de réponses, alors que celles qui portent indirectement sur ce lieu sont éludées ou ne reçoivent qu'une réponse partielle. C'est donc cet Interdit qui empêche les divinations et autres sorts de déterminer la cause de la « maladie » décrite dans les accroches, page 2. Les questions ingénieuses ou renouvelées offriront pour toute réponse : « L'Interdit ne saurait être abrogé. »

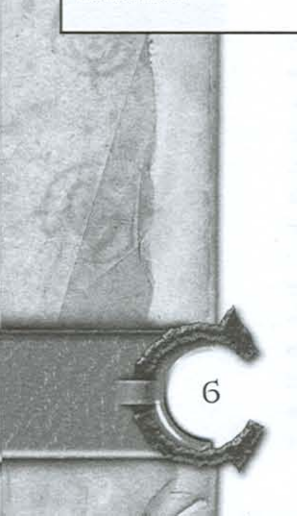
Malgré ce décret, les prêtres présents dans le Bastion reçoivent des sorts de leur dieu. De même, les objets magiques et les artefacts qui se nourrissent de puissance divine y fonctionnent aussi.

Enfin, les questions traitant d'Ashardalon révèleront que le dragon est un grand dracosire rouge/demi-fiélon qui cherche à rallonger son espérance de vie. Mais rien ne permettra de dire qu'il a pénétré dans le Bastion des Âmes à Naître en raison de l'Interdit.

Informations générales. *Communion avec la nature* (Dru 5, Rôd 4, Faune 5), *mythes et légendes* (Bard 4, Ens/Mag 6, Connaissance 7) et *vision mystique* (Ens/Mag 7) entrent dans cette catégorie de sorts qui dévoilent des informations sans répondre à des questions précises. Parmi les informations concernant l'intrigue en cours, les personnages glaneront celles qui suivent :

- « La nature de la Cathézare est duale, comme l'esprit de son maître. »
- « Un dragon au cœur démoniaque, que l'on croyait mort, vit tant qu'il parvient à se nourrir d'âmes en devenir. »
- « Le cycle de la vie a été interrompu et les dieux ne peuvent rien y faire. »
- « Certains chants font le récit de l'exploit de Dydd. »
- « L'Interdit dépasse la volonté des dieux. »
- « Les âmes préincarnées grandissent dans le terreau de l'éventualité. »
- « La Somniare dévoile ce que les dieux doivent cacher. »

Espionnage. *Scrutation* (Bard 3, Dru 4, Ens/Mag 4, Prê 5) et *scrutation suprême* (Bard 6, Dru 7, Ens/Mag 7, Prê 7) sont de terribles révélateurs de secrets. Dans le cas de la Cathézare, des seconds couteaux d'Aaméul ou de Nurn, le modificateur appliqué au jet de Volonté est de +0 puisque les PJ ont déjà rencontré les sujets. Du reste, la scrutation reste certainement le meilleur moyen de suivre la Cathézare jusqu'à son antre (même si elle y bénéficie de sorts empêchant les voyageurs éthérés de s'y rendre et expédiant les intrus qui s'y téléportent vers une zone piégée). Les PJ ne peuvent pas scruter ni Bastion et ceux qui s'y trouvent (en raison de l'Interdit), ni Démogorgon (en raison des sorts puissants qui protègent l'Abîme, sa forteresse).



Si les héros possèdent un objet qui appartenait jadis à Ashardalon, les effets d'une *localisation suprême* sont bloqués à cause de l'Interdit.

Savoir bardique. Savoir bardique (ou l'aptitude de savoir d'un gardien du savoir) permettra de faire le lien entre Dydd et *Les Adieux de Dydd* (DD 25), un chant faisant le récit du combat d'une vieille druidesse contre un redoutable dragon rouge (DD 33 pour déterminer qu'il s'agit d'Ashardalon). Le dragon fut mortellement blessé et Dydd fut tuée, comme un grand nombre de druides. Le chant parle du lien que Dydd entretenait avec une organisation druidique connue sous le nom de l'Église des Éléments. Tout druide des environs pourra donner des informations générales au sujet du temple (cf. scène 4) et indiquer la direction dans laquelle il se trouve. Enfin, un test de savoir bardique (DD 30) permettra de localiser la Guilde du Sommeil (cf. scène 5).

Compétences de Connaissances. Certains personnages auront peut-être des modificateurs de Connaissances suffisamment élevés pour identifier les indices recueillis au cours de l'aventure. Un test de Connaissances (folklore local) ou de Connaissances (histoire) (DD 35) révélera au sujet de Dydd les mêmes informations qu'un test de savoir bardique. Connaissances (plans) et Connaissances (religion) (DD 25) révèleront que l'Interdit est un décret antérieur à la création du multivers auquel toutes les créatures d'origine divine doivent se plier. Ce même test permettra aussi de comprendre que la seule organisation qui sache quelque chose au sujet de l'Interdit est la Guilde du Sommeil (cf. scène 5). Un autre test (DD 25) permettra ensuite de localiser cette guilde énigmatique. Si les personnages réussissent un autre test de Connaissances (plans) ou de Connaissances (religion) (DD 30) au sujet du Bastion, ils comprendront là aussi que la Guide du Sommeil a quelque chose à voir dans cette histoire. Un test de Connaissances (histoire) (DD 25) effectué au sujet d'Ashardalon révélera qu'un formidable dragon rouge régnait jadis sur une région du monde et était vénéré tel un dieu. Cependant, il fut tué ou chassé et son culte finit par disparaître (la plupart des textes présument que le dragon est mort). Enfin, un test de Connaissances (plans) (DD 35) en rapport avec la Cathézare révélera qu'il s'agit du nom d'un mystérieux agitateur démoniaque, sans doute à la tête d'un vaste réseau d'espions des Abysses (cf. scène 3).

Ajustement aux PX. Récompensez les PJ s'ils ont mobilisé leurs ressources pour tenter de percer le voile de mystère qui règne, puis passez aux scènes suivantes. N'octroyez ces points d'expérience qu'une seule fois, même si le groupe tente à plusieurs reprises de recueillir des informations au cours de l'aventure. Remettez-leur autant de PX que s'ils étaient venus à bout d'une rencontre de ND 16.

SCÈNE 3 : L'ANTRE DE LA CATHÉZARE

Les PJ trouveront cet endroit en scrutant la Cathézare ou leur ami disparu puis en tentant de s'y téléporter, mais ils

peuvent aussi compter sur l'aide de Nurn. Selon le cours des événements, le MD devra peut-être songer à d'autres moyens de le découvrir.

Dans les sous-sols d'un entrepôt abandonné d'une cité du plan Matériel se trouve une cave qui constitue le quartier général d'un imposant réseau d'espions démoniaques d'Aaméul. La Cathézare dirige l'endroit et son QG constitue également sa demeure personnelle. Reportez-vous au Plan A, sur la couverture intérieure du livret.

Que la Cathézare soit repoussée par les PJ ou parvienne à enlever le descendant de Dydd, elle bat en retraite jusqu'à son antre.

La cité où se situe son repaire est laissée à votre entière discrétion. Pour des PJ de haut niveau, la distance ne constituera guère un obstacle. Vous pouvez même le situer au sein d'une métropole extraplanaire, mais les PJ devront alors changer de plan avant de se téléporter.

A1. Escalier

Cet escalier s'enfonce sous terre. Il est caché derrière une porte à deux battants, au fond d'un entrepôt abandonné rempli de barriques vides (sans doute destinées au vieillissement du vin).

> Des marches usées et recouvertes de poussière s'enfoncent dans l'obscurité. La poussière et les déjections animales témoignent assurément du fait que nul ne les a empruntées depuis bien longtemps.

La porte menant en A2 est équipée d'une excellente serrure (Crochetage, DD 40), mais elle n'est pas piégée.

A2. Antichambre (ND variable)

> Le sol est recouvert d'une épaisse couche de poussière et des toiles d'araignée encombrent les coins de la pièce, si bien que tout porte à croire que nul n'y est passé depuis longtemps.

Évidemment, cette apparence de désuétude est intentionnelle. Les démons situés en A3 peuvent jeter un œil dans la pièce au moyen de minuscules interstices (Détection, DD 30), mais ils ne passent pas leur temps à y regarder et comptent davantage sur le bruit du piège de froid pour réaliser la présence d'intrus.

Piège. Tout déplacement d'au moins 1,50 mètre (ou tout usage de *téléportation* pour entrer dans les lieux) déclenche un sort de *dissipation suprême* suivi par un nuage de froid affectant la salle A2 et remontant sur 6 mètres en zone A1. Le piège se remet en place à chaque round, si bien que les créatures qui ne quittent pas la zone d'effet (la salle A2) le déclenchent de nouveau.

Dissipation suprême. FP 7 ; déclencheur de proximité ; remise en place automatique ; cf. page 233 du *Manuel des Joueurs* ; Fouille (DD 34) ; Désamorçage/sabotage (DD 33).

Nuage de froid. FP 9 ; déclencheur de proximité ; remise en place automatique ; 15d6 points de dégâts de froid (niveau 20 de lanceur de sorts) ; Réflexes, DD 22, 1/2 dégâts ; Fouille (DD 34) ; Désamorçage/sabotage (DD 33).

Tactique. Les démons de la salle A3 profitent des fissures pour utiliser leurs pouvoirs à distance, *débilité* étant le plus commode pour que les intrus restent dans la zone d'effet du piège.

Développement. Si la Cathézare est alertée par le bruit que fait le piège, elle consacre 3 rounds à son enchaînement d'actions, puis va se charger des intrus au 4e round. Si les personnages se sont téléportés, certains seront peut-être envoyés en A2 alors que d'autres atteindront leur destination finale. Dans ce cas, la Cathézare attaque ceux qu'elle trouve en premier. Elle ne craint pas d'entrer en A2 car elle est résiste assez bien au froid.

L'antre

La première couche de protections du repaire n'a rien d'extraordinaire. Il s'agit en effet d'un sous-sol aux murs de maçonnerie de 30 cm d'épaisseur et aux portes en bois de 5 cm d'épaisseur. Cependant, cette apparence anodine dissimule la véritable nature de l'endroit, qui jouit de protections magiques conçues pour arrêter les intrus tentant de s'y introduire au moyen de *téléportation* ou de déplacement éthéré. Cet effet magique est une transmutation (niveau 20 de lanceur de sorts). Les créatures usant de téléportation ou de déplacement éthéré doivent effectuer un jet de Volonté (DD 30) pour annuler l'effet. La Cathézare est immunisée contre cet effet, tout comme les créatures qu'elle fait entrer dans les lieux. Les créatures éthérées doivent effectuer un jet de sauvegarde chaque fois qu'elles entrent dans une nouvelle pièce.

Quelles que soient leurs intentions, les individus usant de téléportation qui ratent le jet de Volonté finissent au beau milieu de la salle A2. Il en va de même pour les voyageurs éthérés.

A3. Les gardiens (ND 16)

Les salles A2 et A3 sont séparées par une porte en fer de 5 cm d'épaisseur (solidité 10, pr 60, DD 28 pour l'enfoncer) pourvue d'une excellente serrure (Crochetage, DD 40).

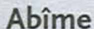
> Cet antre monstrueux empeste la pourriture et la mort. À en juger par tous les restes humanoïdes rongés qui jonchent le sol, les murs et le plafond, il s'agit certainement de la salle à manger de fiélons originaires des pires profondeurs des Abysses.

Créatures. Deux nalfeshnies sont censés monter la garde dans cette pièce, même s'ils passent le plus clair de leur temps à se repaître de proies chassées en des contrées lointaines (ils usent de *téléportation suprême* pour revenir dans la pièce et sont immunisés contre la transmutation qui protège les lieux). Ils alternent leur surveillance avec deux autres nalfeshnies qui chassent actuellement (le MD a donc la possibilité d'en mettre jusqu'à quatre). Ils assaillent les créatures piégées en A2 à l'aide de leurs pouvoirs à distance et s'en prennent physiquement à celles qui parviennent à franchir la porte de la salle A3.

Nalfeshnies (2). 183 pv ; 201 pv, porte un *anneau de protection +5* (CA 32) ; cf. page 53 du *Manuel des Monstres.*

Tactique. Si les nalfeshnies réalisent que des intrus sont sur le point d'entrer dans la pièce, chacun tente de convoquer un glabrezu, puis lance *aura maudite* (bonus de parade de +4 à la CA, bonus de résistance de +4 aux sauvegardes, résistance à la magie [25] contre les sorts accompagnés du registre du Bien ou jetés par des créatures d'alignement bon, bloque les tentatives de possession et d'influence mentale, inflige un affaiblissement





Abîme

Lorsque les PJ réaliseront que Démogorgon (ou l'une de ses têtes) est à l'origine de leurs ennuis, peut-être voudront-ils se rendre en Abysses pour y affronter le prince démon. Il s'agit évidemment d'une très mauvaise idée. Notez bien, et faites comprendre à vos joueurs, que Démogorgon n'est là que pour brouiller les pistes. Il n'a rien à voir avec les créatures qui naissent sans âme et le danger, bien tangible, que représente Ashardalon vis-à-vis du multivers. De plus, il compte parmi les princes des Abysses, si bien que même des PJ puissants ont toutes les raisons de le craindre.

Si les héros posent les bonnes questions, ils obtiendront cependant des informations sur Démogorgon et sa forteresse.

La 88e strate des Abysses, connue sous le nom des Marécages Saumâtres, abrite Démogorgon. Il s'agit d'un royaume composé d'eau salée et d'éperons rocheux sur lesquels les démons volants se réunissent tels des vautours. Aboleths, krakens et raies manta démoniaques s'affrontent dans ses profondeurs, mais tous s'inclinent devant la grandeur de Démogorgon. C'est ici qu'il dispose de son terrifiant palais, Abîme.

La partie d'Abîme qui domine les eaux est constituée de deux tours serpentines, chacune couronnée par un minaret en forme de crâne. C'est là que Démogorgon s'adonne à de laborieuses recherches en matière de magie profane, tentant de découvrir les secrets des Abysses. Le plus gros du palais s'enfonce dans les profondeurs marines, où des cavernes froides et ténébreuses n'ont jamais vu la moindre lueur, et n'en verront jamais. Le prince démon garde ses forces et participe rarement en personne aux conflits mineurs qui opposent les démons aux autres entités planaires.

temporaire de 1d6 points de Force [Vigueur, DD 23, annule] aux assaillants d'alignement bon qui touchent).

Trésor. Un cadavre plus ou moins préservé (il est enduit de poix) abrite le trésor des nalfeshnies : 3 200 po, six saphirs bleus (1 000 po chacun) et 3 parchemins (*désintégration*, *énergie négative* et *glyphe de garde suprême*, niveau 18 de lanceur de sorts).

Développement. Comme noté en A2, si la Cathézare entend du raffut dans cette pièce, elle aura recours à son enchaînement d'actions et viendra prêter main-forte aux gardes.

A4. Les quartiers de la Cathézare

Des carreaux de grès blanc recouvrent le sol et des madriers soutiennent le plafond, situé à une hauteur de 6 mètres. Les ornements les plus frappants sont les chaînes barbelées qui pendent aux murs telles des tapisseries. Les taches qui parsèment le sol démontrent qu'on y a déversé de grandes quantités de sang, d'autant qu'elles semblent encore humides. Un pentacle de 3 mètres de diamètre apparaît dans le coin nord-est. Dans le coin nord-ouest, vous distinguez un lit de roses, près d'un grand miroir en argent. Enfin, la grande alcôve qui se trouve dans le coin sud-est abrite un bureau, une bibliothèque et de nombreux parchemins.

Créatures. C'est ici que vit la Cathézare. Parfois, Démogorgon (ou plutôt Aaméul) la contacte au moyen du pentacle.

En raison du secret dont s'entoure Aaméul, ces contacts sont rares. Si elle a capturé un descendant de Dydd, elle a enfermé celui-ci dans la salle A6 dans l'attente de nouvelles instructions. En effet, la Cathézare n'est pas autorisée à contacter elle-même Aaméul.

La Cathézare. Demi-marilith/demi-kyton ; 250 pv ; cf. Appendice I.

Tactique. Si la Cathézare est surprise dans son antre, elle use de *téléportation suprême* pour battre en retraite vers un lieu que choisit le MD. Elle consacre 3 rounds à son enchaînement d'actions, puis revient en se téléportant de nouveau, risquant ainsi de surprendre à son tour les PJ s'ils pensent qu'elle a vraiment pris la fuite. Si vous le souhaitez, elle peut également faire son retour en compagnie d'un balor faisant partie du groupe des seconds couteaux (mais n'ayez recours à cette solution que si elle ne constitue pas à elle seule un adversaire de taille contre les PJ).

La Cathézare se montre plus énergique ici qu'elle ne l'a été jusqu'à présent. En effet, si elle est vaincue, le fruit de ses études (dans l'alcôve sud-est) tombera entre les mains des PJ. Si le combat tourne mal, elle tentera donc de les détruire.

Les chaînes animées

Dans la pièce A4, la Cathézare bénéficie d'une aide précieuse, qui prend la forme de chaînes de 6 mètres de long (il y en a vingt-trois au total) pendant aux murs. Grâce à ses pouvoirs, la Cathézare peut augmenter la longueur de quatre d'entre elles à 10,50 mètres. Au prix d'une action simple, elle peut donc animer jusqu'à quatre d'entre elles à la fois pour s'en prendre aux adversaires situés dans la pièce, voire à l'entrée de celle-ci, tout ceci en exploitant son bonus de base à l'attaque maximal. Une fois animée, chaque chaîne a la CA, les jets de sauvegarde et la résistance à la magie de la Cathézare. Elles ont toujours une solidité de 10, 5 points de résistance et le DD visant à les briser est égal à 26.

Chaînes animées (Cathézare normale). Chaîne (+31 corps à corps, 2d8+11).

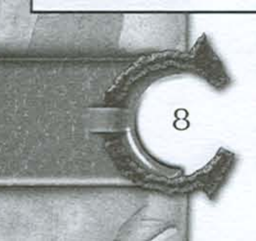
Chaînes animées (Cathézare jouissant de son enchaînement d'actions). Chaîne (+32 corps à corps, 2d8+12).

Développement. Si la Cathézare est vaincue, les seconds couteaux prennent la relève quelques jours après, tentant alors d'enlever le descendant de Dydd et de le livrer à Aaméul. Dans ce cas, remplacez la Cathézare par ces nouveaux agents jusqu'à la fin de l'aventure (cf. encart *Les seconds couteaux*).

Une fois le moment venu, Aaméul remet à ses agents encore en vie (la Cathézare, les seconds couteaux ou quelque autre sbire démoniaque) une clef permettant d'accéder au Bastion des Âmes à Naître, à savoir un morceau du *totem spirituel*. Cette clef ne leur est toutefois remise qu'une fois le descendant de Dydd conditionné ou les personnages dans le Bastion.

Ce que la Cathézare sait. La Cathézare ne révélera le contenu des informations cachées dans son étude que si on l'y oblige par magie. Aucune forme de torture ou d'intimidation ne permettra de lui arracher ces éléments.

Le bureau et la bibliothèque situés dans l'alcôve abritent de nombreux volumes traitant de divers aspects mystérieux des plans, des dieux et de l'au-delà. Les personnages pourront en tirer un bon prix auprès d'un amateur de ce genre de littérature. Mais le véritable trésor que renferme le bureau est l'ensemble des recherches codifiées de la Cathézare qui traitent de son maître, Aaméul. En effet, elle cherche secrètement à déterminer les desseins d'Aaméul et se livre à quelques investigations quand son emploi du temps le lui permet. Son petit journal, relié de cuir et écrit à la main, est rédigé en infernal (pour que les autres démons aient moins de chances de parvenir à le déchiffrer). Il renferme les résultats de ses recherches et l'ensemble des renseignements que lui a remis Aaméul, qui ne serait pas très content d'apprendre qu'elle a consigné tout ceci par écrit.



Voici les détails les plus intéressants des écrits de la Cathézare :

- Aaméul a découvert l'existence du mystérieux Bastion des Âmes à Naître, un nom qui remonte à l'aube des temps, même si nul ne sait ce dont il s'agit ni même où il se trouve. Aaméul a découvert la vérité : le Bastion des Âmes à Naître est la source de toutes les âmes vierges, celles qui n'ont pas encore été souillées par une incarnation physique, sans doute l'une des nombreuses « fontaines d'âmes » du multivers. Aaméul a découvert que s'il parvenait à trouver un cœur démoniaque pourvu d'une âme greffé à un grand dracosire, il pourrait tuer Héthradiah en toute impunité, associer ledit cœur à sa propre essence et guider la croissance de l'âme en fonction de ses propres désirs. Démogorgon cherche à se recréer aux dépens de lui-même. Puis-je en faire de même ?
- Aaméul a découvert l'existence du Bastion des Âmes à Naître après qu'Ashardalon, un grand dracosire rouge au cœur de démon, y eut pénétré. L'Église des Éléments a plus d'informations au sujet d'Ashardalon et sa vieille ennemie, une femme du nom de Dydd. Dès que j'en aurai le temps, je tenterai de trouver le temple et de m'y rendre. Le descendant de Dydd permet certainement d'avoir une certaine influence sur le dragon. Je dois me rendre à l'Église et voir ce qu'on m'y dira.
- La nature duale d'Aaméul explique la rareté de ses prises de contact. Je me demande s'il est possible de faire chanter le prince démon sous peine de révéler que ses deux personnalités sont en conflit. Démogorgon est puissant, peut-être devrais-je attendre ?

Ces révélations au sujet d'Aaméul et de Démogorgon risquent de prendre le groupe au dépourvu, si bien que les personnages voudront peut-être alors revoir leurs plans car on ne traite pas un prince démon à la légère. Mais les PJ n'ont pas besoin de combattre Démogorgon pour réduire ses projets à néant. Pour cela, il leur suffit de sauver le descendant de Dydd de la Cathézare et de refermer le Bastion. L'attaque du prince démon ne rentre pas dans le cadre de cette aventure, mais si vous souhaitez malgré tout vous tourner vers un tel dénouement, reportez-vous à l'encart consacré à Abîme, page ci-contre. Malgré leur niveau élevé, les PJ ont intérêt à y songer à deux fois avant de se lancer dans ce type d'entreprise.

Trésor. Le miroir en argent est de qualité exceptionnelle (5 000 po) et plus que parfait dans le cadre de l'incantation d'un sort de *scrutation*. Les livres du bureau ont une valeur totale de 10 000 po. Le reste du trésor de la Cathézare figure en A5.

Ajustement aux PX. Si la Cathézare est enfin tuée ou vaincue, octroyez aux PJ une prime supplémentaire de 200 %.

A5. Débarras

La porte qui sépare les pièces A4 et A5 est verrouillée, pourvue d'une serrure exceptionnelle (Crochetage, DD 40) et piégée sur le même principe que la salle A2. Le piège se déclenche cependant dès que la porte est ouverte et affecte toutes les créatures situées dans les pièces A4 et A5.

Nuage de froid. FP 9 ; déclencheur au moyen de la porte ; remise en place automatique ; 15d6 points de dégâts de froid (niveau 20 de lanceur de sorts) ; Réflexes, DD 22, 1/2 dégâts ; Fouille (DD 34) ; Désamorçage/sabotage (DD 33).

> Des étagères pourries recouvrent le mur sud du sol au plafond. Elles sont encombrées de pièces, de rebuts, de bibelots étranges, d'os, de livres, de nourriture et de pierres précieuses.

Il faut 1d6+10 minutes pour dénicher tous les trésors de la pièce. Un examen minutieux de l'endroit révélera 3 314 pièces de platine, 3 alexandrites (500 po chacune) et une couronne sertie de gemmes (5 000 po). Parmi tout le bric-à-brac, les PJ découvriront également l'équipement de leur camarade kidnappé (le cas échéant).

Les seconds couteaux (ND 23)

Si la Cathézare est tuée, Aaméul en prend rapidement conscience et met en place un trio de balors pour reprendre les choses en main. Ceux-ci pensent travailler pour Démogorgon (et non pour l'une des personnalités de celui-ci) et éclatent de rire si on tente de les persuader du contraire. Si les seconds couteaux prennent le relais, remplacez toutes les rencontres à venir avec la Cathézare par ces trois démons.

Seconds couteaux (3 balors). 304, 307, 316 pv ; cf. page 48 du *Manuel des Monstres*.

A6. Cellule

La porte en fer qui sépare les salles A4 et A6 a une épaisseur de 5 cm (solidité 10, pr 60, DD 28 pour l'enfoncer) et est pourvue d'une excellente serrure (Crochetage, DD 40).

> Cette pièce vide sent le renfermé. Le sol grouille d'insectes plus ou moins petits.

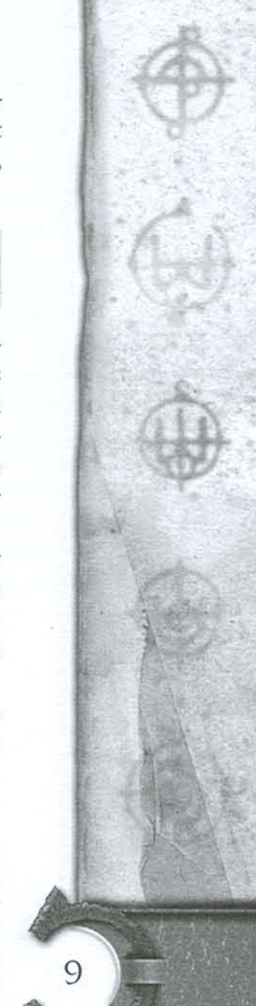
Si la Cathézare a réussi à enlever le PJ qui est le descendant de Dydd, le malheureux se trouve ici. À moins d'avoir été tué lors du kidnapping, il est inconscient à –5 pv (stabilisé), ce qui convient parfaitement à sa ravisseuse. Si le PJ a été tué lors de l'enlèvement, la Cathézare a laissé son cadavre dans cette pièce et compte demander à un prêtre de le rappeler à la vie.

N'hésitez pas à ajouter quelques prisonniers, par exemple d'autres descendants de Dydd dépourvus de l'« étincelle » du PJ. Ceux-ci seront des gens du peuple (ou, au mieux, des aventuriers de niveau 3), eux aussi inconscients.

Si le descendant kidnappé est libéré, la Cathézare ou les seconds couteaux tenteront par la suite de lui remettre le grappin dessus.

SCÈNE 4 : L'ÉGLISE DES ÉLÉMENTS

Dès lors que les PJ découvrent l'existence de l'Église des Éléments (scène 2 ou 3), il leur suffit de s'adresser à un druide de la région ou de réussir un test de Renseignements (DD 15) pour apprendre comment s'y rendre.



L'Église des Éléments est une organisation vénérable dont tous les druides font partie. L'endroit abrite l'histoire et les connaissances de la société druidique et serait bâti là où, selon les légendes, aurait poussé le premier arbre. L'église est ouverte aux éléments puisqu'elle n'est constituée que d'obélisques et de menhirs (cf. Plan B, sur la couverture intérieure du livret). La colline sur laquelle elle se dresse est située au cœur d'une forêt dense.

L'emplacement précis de cette colline est laissé à votre entière discrétion. Tout druide des environs saura en donner la direction.

B1. En vue des pierres levées

> Une colline nue émerge du feuillage verdoyant de la forêt. Elle fait 60 mètres de haut environ, mais la pente n'est pas très abrupte. Son sommet est couronné de pierres levées.

Le périmètre des pierres levées bénéficie d'un effet permanent de *sanctification* (niveau 20 de lanceur de sorts) qui s'élève jusqu'à une hauteur de 60 mètres (une *zone de vérité* lui est associée).

Bien que des sylvaniens protègent le périmètre (cf. ci-dessous), cette rencontre n'entraîne ni négociations ni combat. C'est pourquoi elle n'est pas accompagnée d'un ND.

Créatures. Plusieurs dizaines de druides de niveau 13 et plus vivent dans les profondeurs de la forêt, à moins de 2 ou 3 kilomètres de l'église. Parmi l'anneau d'arbres faisant face à la colline, on compte douze sylvaniens à 21 DV. Habituellement, ces gardiens ne se montrent pas et ne constituent donc pas un danger. Cependant, si Semphélon venait à être menacé, ils entreraient immédiatement en action.

Sylvaniens évolués (12). 231 pv ; cf. Appendice I et page 234 du *Manuel des Monstres*.

Tactique. Un groupe composé d'aventuriers normaux n'attirera pas l'attention des sylvaniens, mais en cas de danger, la moitié d'entre eux useront de leur pouvoir d'*animation des arbres* pendant que les autres s'échineront à piétiner les intrus.

B2. Parmi les pierres levées

> Les pierres levées ne sont pas simplement symboliques, elles marquent une frontière bien réelle. Là où les cieux semblaient calmes en dehors du cercle, vous assistez désormais à un tourbillon d'étoiles tournoyantes, des explosions de lumière, des nuages incandescents et des roulements de tonnerre. Le sol est pavé de pierres aux formes irrégulières entre lesquelles pousse une épaisse mousse verte et luisante qui offre de la lumière à l'endroit. À l'est du cercle, entre deux obélisques recouverts d'inscriptions, pousse un arbre blanc aux feuilles dorées. Une femme vêtue d'une robe ample se tient près de lui, le visage incliné.

Les druides se rendent à l'église pour marquer les événements particuliers, méditer, observer les phénomènes célestes et y lire des présages, et consulter Semphélon.

Créatures. Semphélon est un arbre mystique incroyablement ancien. Son apparence est précisée ci-dessus. Les druides de la région le considèrent comme l'incarnation physique de la nature. De plus, il renferme plusieurs siècles d'histoire druidique. L'entretien de Semphélon est un grand honneur, un devoir dont les druides de haut niveau se portant volontaires se chargent à tour de rôle.

La gardienne actuelle est Dorus (Dru 20 elfe, f ; Connaissances [nature] +24), qui est accompagnée par un tigre sanguinaire, son compagnon. Dorus est l'interprète des questions posées à Semphélon. Tous deux communiquent via empathie (effet surnaturel). Aux yeux d'autrui, Semphélon n'est rien de plus qu'un simple arbre (qu'il est cependant difficile de blesser) avec lequel aucune forme de communication n'est possible.

Semphélon (arbre mystique). 99 pv ; RD (30/—), RM (34) ; aucune autre forme de profil applicable.

Dorus. 113 pv ; cf. page 115 du *Guide du Maître* si nécessaire.

Tigre sanguinaire. 102 pv ; cf. page 19 du *Manuel des Monstres*.

Tactique. Semphélon n'a aucun moyen de se défendre, mais il bénéficie de résistances innées non négligeables. Si des imbéciles se mettent en tête de violer la sainteté du site, ils seront attaqués par Dorus, son tigre sanguinaire et les douze sylvaniens évolués décrits en B1.

Questions à Semphélon. Les PJ qui se rendent à l'église avec des questions au sujet de Dydd et d'Ashardalon y trouveront des réponses. Voici ce que Semphélon révèle par l'intermédiaire de Dorus :

- « Ashardalon est un dragon rouge pourvu d'une puissance sans précédent, un dracosire auquel peu de créatures pourraient résister. Il y a de cela des siècles, il se mit cependant en travers du chemin d'une faction de cette église à la tête de laquelle se trouvait Dydd. Bien que cette faction fut alors balayée, Ashardalon fut lui-même mortellement blessé de la main de Dydd. »
- « Le vieux cœur d'Ashardalon fut quasiment détruit, mais le dragon se joua de la mort en se faisant implanter un nouveau « cœur », un démon en l'occurrence. Bien que ce nouveau cœur lui permît de vivre, la mesure n'était que provisoire, et ses facultés de sustentation déclinèrent lentement. Ashardalon est encore en vie, mais son cœur finira par le lâcher, sauf s'il trouve le moyen de se revigorer. Nous ne savons pas où se trouve Ashardalon à l'heure qu'il est. Toutes les tentatives de divination le concernant ont échoué et ne rencontrent que le silence. C'est comme si le dragon était parti vers un royaume situé en dehors de notre univers. Nos divinations ne nous ont offert qu'une phrase : 'La Somniare révèle ce que les dieux doivent cacher.' »
- « Depuis que Dydd a porté un coup fatal au dragon, tous deux semblent entretenir un lien mystique, ce qui vaut également pour les descendants de la druidesse. Ce lien



est abominable aux yeux du dragon, d'autant qu'il semble l'affaiblir en sa présence. »

- « Pour user du pouvoir de Dydd contre le dragon, le descendant doit activer le lien en disant : 'Au nom de Dydd, dont le sang est mon sang, et qui t'a terrassé, sens de nouveau la douleur en ton cœur !' »
- « D'une manière ou d'une autre, le dragon Ashardalon est directement responsable de la maladie spirituelle qui affecte les nouveau-nés du monde entier. Si rien n'est fait pour l'arrêter, le nombre de créatures dénuées d'âme continuera de grossir, à un rythme alarmant. Je ne puis rien vous dire de plus à ce sujet. »
- « En vérité, le pouvoir du descendant n'est pas total sur le dragon. Ce dernier ne se mettra pas à genoux sur un simple ordre, pas plus qu'il ne sera possible de le tuer d'un simple mot. Non, rien de ce genre. Cependant, il sera gravement affaibli. »
- « Nous ne savons pas qui est la Somniare ; peut-être une référence à la Guilde du Sommeil ? »

Développement. Il est possible que les PJ aient d'autres questions à poser à Semphélon. L'arbre est heureux d'y répondre, mais ses connaissances touchent principalement aux questions druidiques.

La Cathézare. La Cathézare continue de surveiller les PJ via des sorts de *communion* et de *divination*, et elle prend même le temps de les scruter quand ils ne sont pas entourés d'alliés potentiels (comme à l'église). Comme décrit dans la scène 1, elle les scrute pour avoir un contact visuel, puis se téléporte au round suivant après avoir eu recours à son enchaînement d'actions. Si la *scrutation* est impossible, elle utilise la *marque de sang*. Pour plus de détails sur la tactique employée, reportez-vous à la scène 1.

Ajustement aux PX. Récompensez les PJ qui recueillent les informations recherchées au cours de cette scène comme s'ils étaient venus à bout d'une rencontre de ND 18.

SCÈNE 5 : LA GUILDE DU SOMMEIL

Les PJ découvrent l'existence de la Guilde du Sommeil en usant de sorts, en effectuant des tests de Connaissances (scène 2) ou en se rendant à l'Église des Éléments (scène 4). Dès lors qu'ils ont son nom, ils peuvent en trouver l'emplacement en se tournant vers l'aptitude de savoir bardique ou la compétence Connaissances (cf. scène 2).

La Guilde du Sommeil est le quartier général de lanceurs de sorts exaltés et toxicomanes qui pensent que l'origine de leurs pouvoirs (et autres vérités du multivers) découlent du monde des rêves. La guilde dispose donc de divers chapitres de petite taille dont les membres dorment pendant des jours entiers, transportés dans de véritables transes. Cet endroit est le chapitre principal, la véritable Guilde du Sommeil, où les maîtres de la discipline dorment pendant des mois d'affilée, voire des années ou même des décennies. La maison mère de la guilde est un bâtiment en brique de trois étages dont les sous-sols regorgent de caves et de cryptes. Pour plus de détails, reportez-vous au Plan C, sur la couverture intérieure du livret. Seul le rez-de-chaussée apparaît néanmoins sur le plan.

Qu'elle se situe dans une grande ville, un minuscule village ou au fin fond d'une vallée, l'emplacement exact de la maison mère est laissé à votre entière discrétion.

La Guilde du Sommeil

La maison mère de la Guilde du Sommeil baigne dans un effet de *sommeil*. Il s'agit d'un enchantement (coercition) [mental] lancé au niveau 20. Contrairement au sort éponyme, l'effet frappe toute créature qui rate un jet de Volonté (DD 11), quels que soient ses dés de vie. Les résidants de la Guilde effectuent un jet de sauvegarde toutes les 10 minutes. Le sommeil dure ensuite jusqu'à ce que le dormeur reçoive une bonne gifle ou soit secoué énergiquement. Bien évidemment, il y a peu de chances que les PJ soient affectés par ce sort de bas niveau. Enfin, les elfes sont immunisés contre cet effet.

C1. Entrée

Ces portes sont ouvertes de jour comme de nuit.

> De légers bruits et des parfums apaisants semblent venir du bâtiment dont les portes en chêne sont ouvertes. Celles-ci sont gravées de scènes dépeignant des créatures fantastiques, des banquets et des paysages.



C2. Les gardiens (ND 15)

Des humanoïdes en fer de 3,60 m de haut montent la garde en silence, observant par des fentes percées dans les murs.

Des golems de fer un peu spéciaux montent la garde aux quatre coins de la Guilde du Sommeil. Deux golems de sommeil se tiennent dans chacune de ces zones. Les deux autres étages abritent également 8 golems disposés selon le même schéma. Ils ne s'en prennent pas aux créatures qui pénètrent normalement dans la zone C1. Cependant, ils sont capables de détecter l'invisibilité. Ils suivent donc et neutralisent les créatures qui tentent d'entrer dans l'édifice en usant d'invisibilité ou de déplacement éthéré.

Golems de sommeil (2). 99 pv ; identique au golem de fer mais CA 37 (contact 16, pris au dépourvu 31) ; Att coup (+26 corps à corps, 2d10+14) ; Out 2 coups (+26 corps à corps, 2d10+14) ; JS Réf +13 ; For 38, Dex 24 ; AS souffle soporifique ; Part détection de l'invisibilité ; cf. page 141 du *Manuel des Monstres*.

Souffle soporifique (*Sur*). Nuage de gaz soporifique, effet de *sommeil* dans un cube de 3 m d'arête devant le golem, se dissipe au bout de 1 round, action libre utilisable tous les 1d4+1 rounds ; jet de Volonté (DD 19), annule ou *sommeil* (ne se plie pas à la règle habituelle de dés de vie du sort *sommeil*, mais l'effet est bien le même).

La création d'un golem de sommeil est identique à celle d'un golem de fer, mais les sorts requis sont *détection de l'invisibilité*, *force de taureau*, *grâce féline*, *sommeil* et *songe* en plus de *métamorphose universelle*, *quête* et *souhait limité*.

C3. Vestibule

Cette grande pièce est éclairée par des dizaines de bougies posées dans des alcôves creusées dans les murs et les colonnes qui soutiennent le plafond, lui-même situé à 4,50 m du sol. Plusieurs cierges parfumés dégagent une odeur de jasmin. Des coussins parsèment les dalles de granit sur lesquels dorment des dizaines de personnes de tous âges et de toutes races. Le long des murs et près des colonnes, vous remarquez de petites tables sur lesquelles se trouvent des dizaines de fioles minuscules aux formes diverses et variées. Enfin, trois elfes vêtus de robes bleu foncé discutent tranquillement, assis dans des chaises recouvertes de velours.

Le vestibule est un lieu public où les visiteurs reçoivent le présent du sommeil (en échange d'une donation). La Guilde du Sommeil prétend qu'il est possible de se purifier au moyen de rêves, si bien que des humanoïdes (et quelques non-humanoïdes civilisés) se présentent chaque jour pour bénéficier du présent. Les fioles disposées sur les tables sont remplies de soporifiques, certains étant plus puissants (et donc dangereux) que d'autres, qui plongent ceux qui les prennent dans un sommeil rempli de rêves. Les créatures de bas niveau qui entrent au sein de la maison n'ont pas besoin des drogues puisqu'elles succombent facilement à l'effet de *sommeil* qui imprègne l'endroit.

Créatures. On trouve toujours une vingtaine de dormeurs qui se reposent ici. Ils rêvent dans l'espoir de trouver des solutions à leurs problèmes ou tout simplement de fuir ceux-ci. Les « accros » oniriques sont monnaie courante car l'endroit ne refuse jamais les clients qui sont en mesure de payer.

La guilde emploie des « réveilleurs » (comme les trois elfes discutant dans la pièce) qui ne sont pas affectés par la magie de *sommeil*. Leur travail consiste à réveiller les dormeurs après un temps proportionnel au don versé à l'église. Même les donateurs les plus généreux sont réveillés au bout d'un certain temps, afin que nul de meure de faim dans son sommeil (mais les accidents arrivent). Parfois, les réveilleurs doivent jeter les accros dehors, avec pour ordre de ne pas les laisser rentrer avant le lendemain.

Réveilleurs (3). GdP 3 elfes ; 10 pv chacun.

Dormeurs (20). GdP 1–5 de différentes races humanoïdes ; 4–10 pv chacun.

Tactique. Les réveilleurs prennent la fuite en cas de problème.

Développement. Les deux couples de golems de sommeil les plus proches de cette pièce arrivent 2 rounds après le début de tout incident (même si celui-ci a pris fin entre-temps) en empruntant les portes secrètes qui figurent sur le plan. Si les PJ se montrent pacifiques, ils peuvent tout à fait engager la conversation avec les réveilleurs. Ces derniers peuvent leur révéler les informations qui suivent :

- « Nous proposons des rêves purificateurs, des rêves de paix ou des rêves faits sur commande. De quoi avez-vous envie ? »
- « Les Adeptes du Rêve connaissent ou découvrent des secrets lors de leurs quêtes oniriques, qui durent parfois des mois entiers. La Prima Somniare rêve depuis sept ans maintenant. Il y a peu de questions auxquelles elle ne peut répondre. Elle se trouve dans la pièce située à l'autre bout de la grande salle.
- « Le Bastion des Âmes à Naître ? Sans doute devriez-vous réveiller la Prima Somniare si vous n'avez aucun autre moyen de répondre à votre question. Mais attention ; elle n'aime pas qu'on la réveille et résiste généralement aux tentatives faites dans ce sens. »

C4. Alcôves oniriques

De confortables alcôves flanquent de part et d'autre cette pièce au sol de jade. Chacune dispose d'un lourd rideau, renferme plusieurs chandelles allumées et dégage des parfums d'huiles. Trois des alcôves sont fermées à l'aide de leur tenture, mais on y entend des ronflements retentissants.

Pour un prix plus élevé, les clients sont endormis par les Adeptes avec la promesse qu'on les guide dans leurs rêves, qu'on les aide à résoudre leurs problèmes ou qu'on leur fasse suivre une sorte de thérapie onirique.

Créatures. Actuellement, trois nobles rêvent dans les alcôves privées. Chacun est accompagné de deux gardes du corps elfes qui restent vigilants pendant que leur employeur dort.

Dormeurs (3). Nob 5 humains ; 10, 11, 12 pv.

Gardes du corps (6). GdP 1 elfes ; 4–10 pv.

Développement. Les dormeurs présents dans cette pièce ne savent rien au sujet du Bastion des Âmes à Naître. Le MD peut évidemment entremêler une intrigue secondaire et mettre dans l'une des alcôves un PNJ important aux yeux des PJ.

C5. Escaliers

L'escalier en colimaçon mène au 1er et au 2e étages qui abritent les cuisines, les réserves, les bureaux administratifs et les quartiers des adeptes (qui ne s'inquiètent pas si quelqu'un tente de réveiller la Prima Somniare puisque cette opération fait partie du rituel et que peu y arrivent, sans parler d'y survivre). L'escalier mène également aux caves, à d'autres réserves, aux caveaux et aux cryptes de ceux qui ont dormi trop longtemps. Si vous l'avez située dans une ville, la Guilde du Sommeil est secrètement reliée à d'autres caves, aux égouts et à des cavernes et de la région.

C6. Salle d'audience (ND variable)

> Une incroyable fresque donne l'impression que cette pièce de 6 mètres sous plafond se situe au beau milieu des nuages et d'un ciel bleu. Le plafond, le sol et les colonnes sont recouverts de peinture. D'étranges créatures sont installées sur les nuages ici et là, et une humaine vêtue d'une robe jaune vif plane sereinement au centre de la pièce. Ses cheveux flottent comme si elle était sous l'eau et une constellation de petites lueurs danse parmi ses tresses sombres.

Il s'agit là de la Prima Somniare et de ses animaux de compagnies ou, à dire vrai, de son image onirique (fruit d'un nouveau sort ; cf. Appendice III) et de diverses créatures oniriques issues de ses rêves et projetées dans la réalité où elles s'ébattent.

Créatures. C'est ici que la Prima Somniare fait face aux intrus en leur disant qu'elle ne souhaite pas être réveillée (ce qui peut sembler étrange aux PJ qui ne réalisent alors pas qu'il s'agit d'une image onirique de la véritable Somniare située dans la pièce C7). Si les PJ lui posent des questions au sujet du Bastion des Âmes à Naître, l'image répond ceci :

- « Je ne répondrai à une telle question que si je suis éveillée, mais le rêve que je fais est trop précieux pour que j'y renonce, si bien que je vous combattrai si vous essayez. Partez immédiatement. »

Les PJ qui ne tournent pas les talons vont donc devoir se battre. S'ils s'en vont, la Prima Somniare n'en reste pas moins sur ses gardes de peur qu'ils ne tentent de s'introduire en C7 et de la réveiller sans passer d'abord par sa projection onirique.

Prima Somniare, image onirique. Ens 16 tormante ; 103 pv ; cf. Appendice I et page 244 du *Manuel des Monstres.*

Tigres oniriques (3). 45 pv ; cf. Appendice I.

Tricératops ailé onirique. 196 pv ; cf. Appendice I.

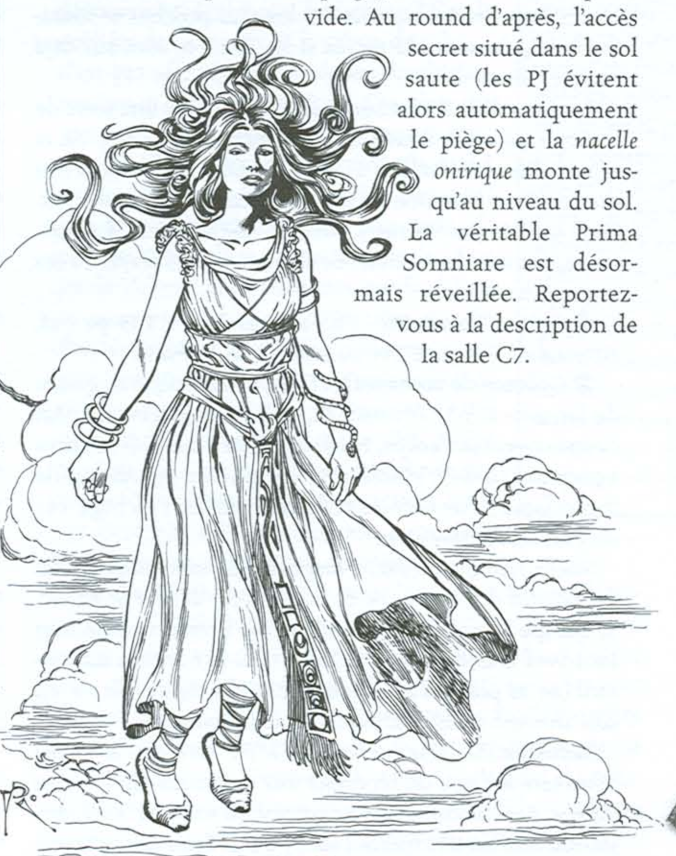
Tactique. L'image onirique de la tormante a le profil de la Prima Somniare elle-même (cf. sort d'*image onirique*, dans l'Appendice III). Elle recourt à sa succession d'enchaînements si elle dispose de quelques rounds avant que les PJ n'arrivent. Ses créatures oniriques la protègent de toute attaque. Celles-ci sont intangibles et bénéficient donc de gros atouts.

La Prima Somniare ne retient décidément pas ses coups et entame les hostilités en usant de *désintégration*.

Au 3e round de combat, les deux couples de golems de sommeil de l'est de la bâtisse viennent prêter main-forte à la tormante.

Développement. Si la Prima Somniare est tuée (du moins si son image onirique est vaincue), toute créature onirique encore présente commence à s'évanouir mais dispose encore d'un round d'actions. Les golems de sommeil combattent quant à eux jusqu'à la mort ou jusqu'à ce qu'ils soient rappelés par la Prima Somniare.

De même, la projection onirique de la tormante s'évanouit au round où elle est tuée. À la fin du round suivant (ou lorsque les golems de sommeil sont détruits), la double porte secrète menant en C7 s'ouvre (les PJ évitent alors automatiquement le piège), révélant ainsi une pièce vide. Au round d'après, l'accès secret situé dans le sol saute (les PJ évitent alors automatiquement le piège) et la *nacelle onirique* monte jusqu'au niveau du sol. La véritable Prima Somniare est désormais réveillée. Reportez-vous à la description de la salle C7.



C7. La nacelle onirique (ND variable)

La double porte secrète qui sépare les pièces C6 et C7 est pourvue d'une excellente serrure (Crochetage, DD 40) piégée à l'aide d'extrait de lotus noir.

Serrure enduite d'extrait de lotus noir. FP 10 ; déclencheur par contact ; remise en place manuelle ; extrait de lotus noir ; dégâts initiaux/secondaire : 3d6 Con/3d6 Con ; Vigueur, DD 20 ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 26).

> La pièce est vide et le sol est recouvert de poussière, comme si nul n'y avait mis les pieds depuis des années. Aucune décoration ne vient l'orner, à l'exception de deux fines sculptures de fer étrangement articulées qui se trouvent en son centre.

C'est ici que se trouve le véritable corps de la Prima Somniare, caché dans une « nacelle » spéciale, sous l'accès sur lequel se tiennent deux golems de sommeil.

Créatures. Les PJ entrant dans la pièce sans avoir vaincu la projection onirique de la Prima Somniare de la zone C6 sont attaqués par les deux golems de sommeil (qui voient les créatures invisibles et éthérées). Dans ce cas, l'image et les créatures oniriques présentes en C6 interviennent également pour protéger la nacelle. Un round plus tard, les deux couples de golems de sommeil situés dans les deux pièces C2 les plus proches se manifestent également, du moins si les PJ ne se sont pas déjà chargé d'eux.

Le corps de la Prima Somniare repose dans une sorte de sarcophage situé sous un accès secret, au centre de la pièce. Elle se réveille si sa projection est vaincue ou encore si on la frappe ou si on la secoue énergiquement. Bien qu'il s'agisse d'une tormante, elle n'est pas d'alignement mauvais, les notions de Bien et de Mal n'ayant à ses yeux aucun sens.

Prima Somniare. Ens 16 tormante ; 103 pv ; cf. Appendice I et page 244 du *Manuel des Monstres*.

Golems de sommeil (2). 99 pv ; identique au golem de fer mais CA 37 (contact 16, pris au dépourvu 31) ; Att coup (+26 corps à corps, 2d10+14) ; Out 2 coups (+26 corps à corps, 2d10+14) ; JS Réf +13 ; For 38, Dex 24 ; AS souffle soporifique ; Part détection de l'invisibilité ; cf. page 141 du *Manuel des Monstres*.

Souffle soporifique (Sur). Nuage de gaz soporifique, effet de *sommeil* dans un cube de 3 m d'arête devant le golem, se dissipe au bout de 1 round, action libre utilisable tous les 1d4+1 rounds ; jet de Volonté (DD 19), annule ou *sommeil* (ne se plie pas à la règle habituelle de dés de vie du sort *sommeil*, mais l'effet est bien le même).

Tactique. Si l'image onirique a été vaincue, la Prima Somniare accepte de répondre aux questions qui lui sont posées. Autrement, les deux golems de sommeil et la projection tentent d'empêcher les PJ d'accéder à la *nacelle onirique*. Si quelqu'un découvre le corps de la Prima Somniare et réveille celle-ci en la secouant énergiquement, sa projection disparaît aussitôt et les golems retournent à leur place.

Nacelle onirique. Un accès secret dissimule la *nacelle onirique*. Il est pourvu d'une excellente serrure (Crochetage, DD 40) et piégé à l'aide d'extrait de lotus noir.

Serrure enduite d'extrait de lotus noir. FP 10 ; déclencheur par contact ; remise en place manuelle ; extrait de lotus noir ; dégâts initiaux/secondaire : 3d6 Con/3d6 Con ; Vigueur, DD 20 ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 26).

Si l'accès secret est ouvert, la nacelle remonte automatiquement au niveau du sol au moyen d'une poulie. Il se passe la même chose si l'image onirique de la Prima Somniare est vaincue. La nacelle ressemble à un long œuf noir et poli. Il est pourvu de charnières, s'ouvre comme un cercueil et est garni de velours. Enfin, des orifices ont été prévus, si bien que son occupant peut respirer.

> La nacelle s'ouvre sans faire le moindre bruit, révélant alors une femme qui semble se réveiller d'un très profond sommeil. Mais contrairement à l'image qu'elle projetait, elle est particulièrement laide. Son visage est recouvert de verrues, de cloques et de plaies, et elle a de longs cheveux noirs hirsutes. Elle a de grandes dents jaunes et alors qu'elle cligne des yeux, vous remarquez que ceux-ci sont totalement injectés de sang.

Développement. Une fois réveillée, la Prima Somniare exige que le combat cesse. Elle implore les PJ, se rend si nécessaire, et use de *téléportation* pour filer en dernier recours. Son apparence risque de perturber les aventuriers car il s'agit après tout d'une tormante (même si les PJ risquent de croire qu'elle n'est qu'une femme particulièrement hideuse). Elle ne ressemble en rien à son image onirique mais possède des informations qui permettront aux héros de passer à la suite de l'aventure. Si jamais elle venait à être tuée, remplacez-la par un adepte, qui attendait tout simplement qu'elle soit éliminée pour prendre sa place.

La Prima Somniare fait l'éloge des PJ : « Nul n'a réussi à vaincre mon image onirique ces sept dernières années durant lesquelles j'ai vu autant de merveilles que de vérités troublantes. » Il est possible que le MD profite de la présence de la Somniare pour répondre à certaines interrogations des PJ concernant la campagne, mais voici ce qu'elle sait au sujet de l'aventure, informations qu'elle ne révélera que si on lui pose les bonnes questions.

- « Le Bastion des Âmes à Naître est une réserve d'âmes préincarnées dans laquelle les esprits du multivers trouvent leur origine. Vos âmes, et la mienne, viennent du Bastion, du moins d'une source semblable à celle-ci. En effet, il en existe peut-être d'autres, mais je ne connais que le Bastion, et je sais qu'un décret ancien en tient les dieux à l'écart. Les dieux obéissent à cet Interdit de peur d'être privés de leurs pouvoirs, comme le fut Desayeus. »



- « Ashardalon est une entité puissante arrivée à un âge que peu de dragons atteignent. Consacrant ses pouvoirs, son trésor et des siècles de recherches à la prolongation de son existence sans se tourner vers un statut de liche, Ashardalon en est venu à la conclusion qu'il a besoin d'un nouveau type de régime, à base d'âmes préincarnées. En se nourrissant de ces âmes, il pense pouvoir vivre éternellement. Cependant, chacune de ces âmes qu'il digère est une coquille vide de mortel de plus dans le plan Matériel. La faim d'Ashardalon est grande et ne fait que croître. »
- « Il existe trois façons de se rendre jusqu'au Bastion des Âmes à Naître et Ashardalon a utilisé l'une d'elles, l'un des trois morceaux du *totem spirituel* de Desayeus. Le *totem spirituel* fut brisé lorsque Desayeus fut banni par un conclave divin désireux d'appliquer à tout prix l'Interdit, pour que tous les dieux ne souffrent pas de son impertinence. »
- « Desayeus était un dieu aux plans grandioses qui, selon l'un de ses propres décrets divins, inclut les âmes des créatures à naître à ses attributions. Le *totem spirituel* devint son symbole et il y investit une grande partie de sa puissance divine. Sa nouvelle attribution eut une durée de vie de sept heures avant d'être abrogée. Un tiers de son *totem spirituel* fut perdu (puis retrouvé par Ashardalon), un tiers se trouve entre les mains d'une puissance que je ne parviens pas à distinguer et le dernier est encore en possession de Desayeus. Ce dernier pourrit dans une crypte oubliée d'Agathion, dans une région des plans extérieurs connue sous le nom du Pandémonium. Seul sa gardienne peut y entrer. »
- « La gardienne de Desayeus s'appelle Eco. Il s'agit d'une créature céleste aux yeux topaze, à la peau dorée, aux ailes blanches et au cœur plus froid que la glace. Cherchez-la en premier lieu si vous souhaitez mettre la main sur Desayeus. Elle vit dans la strate du Pandémonium connue sous le nom de Phlégéthon, un niveau au-dessus d'Agathion. »
- « Aaméul, oui. Aucun des démons des Abysses ne le connaît, mais je sais, oui. J'ai épié ses rêves. Ne comprenez-vous pas ? Il s'agit d'un aspect de Démogorgon qui cherche le sang de Dydd. » La Prima Somniare ne révèle pas la véritable nature d'Héthradiah. Si Nurn est en compagnie du groupe, les PJ ont droit à un test de Détection (DD 15). En cas de réussite, l'un d'eux s'aperçoit que la Prima Somniare jette à Nurn un regard amusé tout en révélant cette information.

Si les PJ posent des questions au sujet de Dydd, la Prima Somniare leur conseille de se renseigner auprès de Semphélon, à l'Église des Éléments, car elle n'est pas censée empiéter sur les plates-bandes d'un autre oracle. Les questions traitant de la Cathézare (et de Nurn) déclenchent chez elle quelques gloussements étouffés.

Si les aventuriers lui demandent où se trouve Eco, la Prima Somniare secoue la tête et marmonne : « Vous avez maintenant les moyens de la trouver. Elle demeure dans le plan du Pandémonium, sur la couche de Phlégéthon. » Pour plus de détails, reportez-vous à la scène 6.

La Cathézare. La Cathézare continue d'espionner les PJ en usant de sorts de *communion* et de *divination*. Elle prend également le temps de scruter les PJ quand ils ne sont pas entourés d'alliés potentiels (comme à l'Église ou juste après). Comme précisé dans la scène 1, elle tente d'avoir un repère visuel, puis recourt à son enchaînement d'actions avant de se téléporter. Si elle est incapable d'user de scrutation, elle s'appuie sur sa *marque de sang*. Pour plus de détails sur la tactique employée, reportez-vous à la scène 1.

Trésor. La Prima Somniare porte tout ce qu'elle a de plus précieux. Faisant preuve d'humilité face aux PJ qui l'ont réveillée, elle leur remet son *anneau des deuxièmes arcanes* en plus des renseignements mentionnés ci-dessus.

Ajustement aux PX. Octroyez 50 % de PX en plus aux PJ pour avoir glané les informations nécessaires auprès de la Prima Somniare, puis passez à la suite de l'aventure.

SCÈNE 6 : LA PRISON DE DESAYEUS

Les personnages apprendront certainement l'existence de Desayeus et de sa prison de la bouche de la Prima Somniare (scène 5). Ils découvriront également l'existence d'Eco, la geôlière de Desayeus. Si la prison de celui-ci n'est pas affectée par *scrutation*, *localisation suprême* et autres divinations, Eco n'est pas protégée contre ce type de magie, si bien que les PJ ne devraient pas avoir de mal à trouver sa trace. Avec les renseignements que leur a fournis la Prima Somniare, ils peuvent tenter de la scruter (bonus de +5 au jet de Volonté de la cible tant que les héros se trouvent dans un autre plan que le Pandémonium), recourir à *changement de plan*, *projection astrale* ou toute autre alternative pour se rendre dans le Pandémonium, puis user de *téléportation* ou de *téléportation suprême* grâce aux repères visuels glanés par la *scrutation*. Toute manœuvre visant à scruter Desayeus échoue automatiquement en raison des caractéristiques de sa prison.

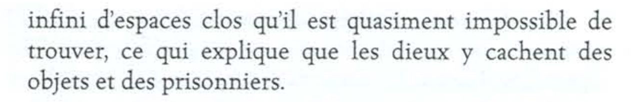
La prison de Desayeus

En raison des effets résiduels de l'Interdit et du décret divin de ceux qui l'ont construite, cette prison est parfaitement close. Il est impossible d'y entrer ou d'en sortir, que ce soit en creusant, en lançant des sorts ou en utilisant des facultés psioniques. Enfin, aucune forme de communication n'est possible entre l'intérieur et l'extérieur de la geôle.

Eco constitue le seul moyen d'y entrer et d'en sortir. Si elle est tuée, la porte reste ouverte pendant 3 jours avant de se refermer à jamais. Sauf intervention divine directe, rien ne peut plus l'ouvrir. Normalement, l'écoulement du temps est considérablement ralenti dans la prison, mais il reprend son cours normal quand le passage est ouvert.

Le Pandémonium. Un test de Connaissances (mystères) (DD 20) révèlera que le pandémonium est l'un des plans extérieurs où vivent les dieux, un endroit balayé par des vents mugissants. Un test de Connaissances (plans) (DD 15) révèlera également que le Pandémonium est un royaume souterrain, une masse imposante percée de tunnels étant l'œuvre des vents mugissants du plan. C'est un monde venteux, bruyant et plongé dans l'obscurité car on n'y trouve aucune source de lumière naturelle. Les tunnels de la strate inférieure, Agathion, sont généralement des impasses laissant derrière elles un nombre





infini d'espaces clos qu'il est quasiment impossible de trouver, ce qui explique que les dieux y cachent des objets et des prisonniers.

Pandémonium

Les PJ peuvent commencer par scruter Eco avant de se rendre dans le Pandémonium. Ensuite, ils pourront accéder à la prison de Desayeus.

Lisez ce qui suit aux PJ réussissant à user de scrutation.

> Vous distinguez une femme de plus de 2,50 m aux yeux jaune pâle, à la peau dorée et aux ailes blanches repliées, la tête baissée. Elle se tient dans un tunnel étroit où le vent s'engouffre en mugissant. Près d'elle se trouve un homme ailé musclé, presque aussi grand, mais à la peau verte. Tous deux sont parfaitement silencieux et semblent monter la garde dans cette position depuis des décennies.

Arrivée au Pandémonium. Les déplacements planaires ne sont pas une science exacte, mais sachant qu'Eco se trouve sur la strate de Phlégéthon, les PJ auront certainement recours à *changement de plan*. Quelle que soit la méthode employée, ils peuvent aussi bien arriver à 10 km d'Eco qu'à 1 000.

En arrivant sur Phlégéthon, les PJ assistent à la scène qui suit (cette description peut être modifiée selon la source de lumière dont ils disposent).

> Le rugissement incessant du vent envahit l'étroit tunnel sinueux. Le vent est glacé et aspire la chaleur que dégagent vos corps. Les rafales vous giflent, vous jettent du sable dans les yeux et emportent les objets auxquels vous ne vous cramponnez pas fermement. Certaines bourrasques menacent même de vous renverser et de vous envoyer valdinguer. La roche qui vous entoure semble également absorber la lumière et la chaleur. Des stalagmites et des stalactites fortement érodées jaillissent du sol et du plafond.

Lorsque les PJ mettent pour la première fois les pieds dans ce plan, il n'est pas nécessaire de vous familiariser avec la strate de Phlégéthon. L'endroit ressemble à un tunnel de 6 mètres de diamètre rempli de stalagmites et de stalactites, sans oublier le vent mugissant. Cependant, étant donné que les PJ ne vont pas tarder à se téléporter jusqu'au plan D et qu'aucune rencontre n'est prévue ici (hormis le vent ; cf. ci-dessous), nulle carte n'est nécessaire.

Une fois sur la strate de Phlégéthon, les PJ ne devraient pas avoir trop de mal à obtenir un aperçu visuel de leur cible et à se téléporter jusqu'à elle.

Si les aventuriers scrutent de nouveau Eco, ils voient la même scène que précédemment.

Le temps sur Phlégéthon. Les PJ sont soumis à l'environnement du plan (cf. encart ci-contre). De plus, tous les 1d10 rounds passés en cet endroit, une bourrasque particulièrement violente les soulève et les projette contre la paroi du tunnel, leur infligeant ainsi 4d10 points de dégâts (Réflexes, DD 24, 1/2 dégâts).

Traits du Pandémonium

Les vents du Pandémonium constitueront un véritable danger, sauf si les PJ arrivent directement là où se trouve Eco (ils sont alors moins violents).
Ouïe. Les mugissements constants du vent ne permettent pas d'entendre à plus de 3 mètres. De plus, les sorts et effets accompagnés de composantes soniques voient leur rayon d'action limité à 3 mètres. Les voyageurs sont temporairement assourdis après 1d10 rounds d'exposition aux vents, et de façon permanente au bout de 24 heures. Les créatures temporairement assourdies retrouvent l'ouïe au bout de 1 heure passée à l'abri du vent. Une surdité permanente peut être annulée par *guérison suprême*, guérison suprême de groupe, *guérison de la cécité/surdité* ou toute autre magie similaire.
Les bouchons annulent l'effet de surdité, mais le bruit n'en reste pas moins perturbant. Bien évidemment, le fait de porter des bouchons revient également à être assourdi (malus de –4 aux tests d'initiative, échec automatique des tests de Perception auditive, les sorts à composante verbale ont 20 % de chances d'échouer).
Vue. Le rayon d'éclairage des sources de lumière (ordinaires ou magiques) est réduit de moitié. La vision dans le noir n'est pas affectée.
Enfin, le plan Éthéré n'est pas adjacent au Pandémonium.

Rencontre avec Eco (ND 19)

La région de Phlégéthon où se tient Eco est moins exposée aux rafales de vent que le reste du Pandémonium. Les personnages ne risquent donc pas d'y être assourdis ou projeté contre la paroi de roche (cf. plan D).

> Deux créatures célestes, aux ailes blanches et au port noble, se tiennent dans ce tunnel haut de plafond d'où partent de nombreuses galeries. Ici, les vents du Pandémonium ne sont que brises portant les échos distordus de hurlements de tourment.

Eco préfère rester près de la prison de Desayeus, mais elle protège celle-ci où qu'elle se trouve puisqu'elle en est la porte en quelque sorte.

Créatures. Eco est une femme à la peau argentée, une solar. Son compagnon, un planétar, s'appelle Bramam. Bien qu'Eco seule soit condamnée à veiller sur la prison de Desayeus, Bramam passe son temps à ses côtés, s'entretenant avec elle des nombreuses voies d'illumination. Tous deux parcourent souvent les tunnels ensemble et s'aventurent jusqu'au plus proche avant-poste de mortels de Phlégéthon, à savoir la ville de Mornevent.

Si on lui pose des questions, voici les réponses que donnera Eco :

- « Je m'appelle Eco et je suis chargée de garder l'entrée de la prison de Desayeus, le Dieu Banni. »
- « Je possède la clef de la prison, mais je ne la cèderai pas de mon plein gré. »
- « Si vous êtes des créatures du Bien, partez dès à présent et adressez-vous à vos dieux pour obtenir le droit d'entrer dans la prison de Desayeus. Si vous décidez de me combattre, c'est votre âme même qui sera en péril car je sers le Droit. »

En raison de l'Interdit, les PJ ne peuvent se tourner vers leurs dieux, qui restent assurément muets sur toute cette affaire. Les PJ les plus malins demanderont cependant des informations au sujet d'Eco (cf. *Tactique*, ci-dessous). S'ils insistent et foncent tête baissée, ils devront



faire un choix : laissez Ashardalon ravager le Bastion à loisir ou tuer une servante du Bien afin de sauver des milliers d'âmes préincarnées et rétablir dans son droit le cycle de la vie.

- « Votre quête s'achève ici. Bien que votre cause semble noble, je ne puis désobéir aux dieux qui m'ont chargée de protéger cette prison. Vous devrez m'affronter si vous voulez la clef. »

Eco. Ange (solar) ; 209 pv ; CA 35 (50 % de chances d'être ratée, *cape de déplacement*) ; cf. page 15 du *Manuel des Monstres*.

Bramam. Ange (planétar) ; 133 pv ; CA 40 (*bracelets d'armure +8*) ; page 14 du *Manuel des Monstres*.

Tactique. Les ordres d'Eco sont très clairs. Cependant, il n'est pas impossible que les PJ se sortent de cette situation en employant la méthode douce. Bien que les dieux ne répondent pas en ce qui concerne l'Interdit, ils examineront les questions ou requêtes ayant trait à Eco (et à elle seulement), à la porte menant sur Agathion ou à tout autre sujet n'abordant pas le Bastion ou Desayeus. Par exemple, les aventuriers pourront demander aux dieux qu'ils invitent Eco à ouvrir la porte, un acte qui n'a aucun lien avec l'Interdit.

Si les PJ s'en prennent à Eco ou à Bramam, leurs alliés d'outreplan d'alignement bon se retourneront contre eux (le cas échéant). Eco utilise d'abord son pouvoir magique d'*emprisonnement*, visant le premier PJ qui la menace. Ensuite, elle brandit son *épée à deux mains +5 dansante*. De son côté, le planétar utilise son pouvoir magique de *colonne de feu* sur ceux qui menacent Eco, puis il brandit son *épée à deux mains +3*. S'il ne parvient pas à toucher parce que son bonus à l'attaque est trop faible, son Intelligence lui dit qu'il a tout intérêt à se tourner vers son arsenal de sorts et de pouvoirs magiques, dont *barrière de lames* et *colonne de feu*.

Trésor. Eco porte une *épée à deux mains +5 dansante* qui devient une *épée à deux mains +4 dansante* si elle est vaincue. Elle possède également une *cape de déplacement*. Bramam porte quant à lui une *épée à deux mains +3* et des *bracelets d'armure +8*. À eux deux, ils ont également 14 gemmes de feu marin (1 000 po chacune) extraites et taillées dans le plan de Bytopie.

Eco, la porte. Eco peut se transformer en portail de 2,70 mètres de diamètre, à volonté. Celui-ci s'ouvre alors sur la pièce E1 de la prison de Desayeus. Cependant, il est peu probable qu'elle le fasse. En revanche, le portail apparaît automatiquement si elle est tuée et reste en place pendant 3 jours avant de disparaître. Son énergie vitale est donc le sceau qui emprisonne Desayeus. Enfin, ni ce dernier ni ses fidèles ne peuvent emprunter le passage.

Le Dieu Banni

Comme précisé au cours de la scène 5, Desayeus fut banni par un conclave de divinités nerveuses qui craignaient que sa témérité ne dresse l'Interdit contre l'ensemble des dieux.

Desayeus n'est pas seul en prison. En effet, ses plus fervents partisans, les Fidèles, l'accompagnent. Aujourd'hui, tous sont incarcérés dans une bulle close et perdue d'Agathion, dans le plan du Pandémonium. Des kilomètres de roche séparent cette bulle de la suivante, qui est sans doute vide ou abrite quelques abomination ellemême emprisonnée pour le bien de tous.

Pour plus de détails sur l'agencement de la cellule de Desayeus, reportez-vous au plan E.

E1. Entrée (ND 19)

> Vous apparaissez dans un espace de 12 mètres de diamètre délimité par des murs quasi lisses. Une ouverture de 6 mètres de large conduit vers une pièce plongée dans l'obscurité. Le sol est jonché de coussins usés, les murs sont recouverts de tapisseries élimées et des lampes brillant faiblement sont fixées à des colonnes penchées. Parmi les coussins se trouvent des harpes, des cors et autres instruments de musique, tous brisés, ainsi que deux silhouettes vaguement humanoïdes. L'une fredonne un air monotone, alors que l'autre promène ses doigts sur les cordes cassées d'un luth.

Les différentes pièces de la prison sont remplies des restes des objets apportés ici par Desayeus et ses Fidèles. La plupart sont aujourd'hui brisés et n'ont guère de valeur.

Créatures. La plupart des Fidèles sont des lilendes. Ce sont de beaux elfes ou humains aux ailes de plumes dont le bas du corps est celui d'un serpent (cf. page 171 du *Manuel des Monstres*). Tous les Fidèles qui accompagnèrent Desayeus dans sa prison avaient des niveaux de paladin et de prêtre, mais étant donné qu'il a perdu son statut divin, on considère qu'ils n'ont plus que des niveaux de guerrier.

Dès lors qu'elles prennent conscience de la présence de visiteurs, les deux lilendes de cette pièce font preuve d'une agitation extrême. Considérez alors qu'elles sont hostiles envers les PJ (cf. page 128 du *Guide du Maître*). Elles partent du principe que les PJ sont là sur ordre des dieux, pour tuer leur frère Desayeus.

Si les héros arrivent à les persuader qu'ils ne sont pas venus terrasser Desayeus (test de Charisme ou de Diplomatie pour modifier leur attitude), les deux lilendes acceptent de les conduire jusqu'à la pièce où repose Desayeus (salle E5).

Fidèles (2). Gue 12 lilendes ; 154 pv chacune ; cf. Appendice I et page 171 du *Manuel des Monstres*.

Tactique. Les lilendes comptent sur leurs facultés de guerriers, leur étreinte et leur constriction.

Développement. En cas de combat, deux autres lilendes (de la salle E3) arrivent au 3e round, suivies d'un autre couple (de la salle E4) au 5e round. Au 7e round, Desayeus en personne sort de la salle E5 et se joint à la mêlée. Si la porte magique reste ouverte, sa première action consiste à tenter de sortir, mais le passage lui est malheureusement interdit.



E2. Salle commune

Une mousse luminescente recouvre le sol de cette pièce comme de l'herbe. Une fontaine déverse de l'eau dans un petit bassin et on distingue également quelques arbres portant des fruits bleus.

Des arbres poussent dans cette pièce (et dans cette pièce uniquement), tirant leur subsistance de l'eau de la fontaine. Chaque fruit rassasie une créature pendant 1 jour. Actuellement, sept prunes bleues sont suffisamment mûres pour être mangées.

E3. Panne d'inspiration (ND 19)

Des centaines d'urnes, dont la moitié sont cassées, ont été disposées le long des murs de cette pièce. Les urnes brisées renfermaient manifestement des teintures et des liquides colorés. En effet, des taches jonchent le sol, même si le temps les a décolorées. Au centre de la pièce se trouvent les restes d'un impressionnant feu de camp, des monticules de cendres semblant indiquer que de nombreux objets ont été brûlés, même s'il est impossible de dire ce dont il s'agissait. Des peintures réalisées à l'aide des doigts recouvrent la quasi-intégralité des murs, mais elles sont dignes d'un enfant.

Les Fidèles entamèrent leur longue incarcération dans l'espoir d'assouvir leur désir racial de produire des œuvres d'art, mais l'environnement suffocant de leur prison les priva de toute créativité et de vision artistique, si bien que toutes les toiles furent brûlées. Seule est restée la peinture séchée.

Créatures. À moins qu'ils n'aient déjà été attirés en E1 par les bruits des combats, deux des Fidèles passent leur temps dans cette pièce, les doigts pleins de peinture à dessiner des motifs pathétiques sur le sol. Ils attaquent les PJ, sauf si ces derniers arrivent à les convaincre de rester tranquilles. Tout affrontement attire les autres Fidèles et Desayeus (cf. salle E1).

Fidèles (2). Gue 12 lilendes ; 154 pv chacune ; cf. Appendice I et page 171 du *Manuel des Monstres*.

Trésor. Une fouille des urnes révélera que plusieurs ne sont pas remplies de peinture séchée mais renferment un total de 5 531 po et de 40 petits saphirs (100 po chacun).

E4. En pièces (ND 19)

Les débris de centaines de sculptures brisées jonchent le sol de cette pièce. Les quelques œuvres encore intactes dépeignent toutes le même personnage : un nouveau-né humanoïde et angélique aux grand yeux innocents. De vieux outils sont disséminés parmi les débris.

L'environnement étouffant de la prison a privé les sculpteurs lilendes de leurs pouvoirs. Frustrées, les créatures ont détruit les œuvres qui les ont accompagnées dans leur incarcération.

Créatures. À moins qu'ils n'aient déjà été attirés en E1 ou en E2 par les bruits des combats, deux des Fidèles passent leur temps dans cette pièce, rêvant de sculptures en trois dimensions qui sont bien au-delà de leur talent. Ils attaquent les PJ, sauf si ces derniers arrivent à les convaincre de rester tranquilles (cf. salle E1).

Fidèles (2). Gue 12 lilendes ; 154 pv chacune ; cf. Appendice I et page 171 du *Manuel des Monstres*.

Trésor. Les débris dissimulent quelques pièces d'or anciennes (123 au total).

E5. Un ancien dieu (ND 21)

Cette pièce est une cavité sombre creusée par des mains énormes au fil des ans.

Si les PJ n'ont pas déjà attiré l'attention de Desayeus, lisez ce qui suit.

Un humanoïde grand de 7,50 mètres est allongé sur le dos, un bras sur les yeux. Il est vêtu d'atours royaux, quoique très usés, et a la main refermée sur le manche d'un marteau de guerre. Un collier luisant pend à son cou.

Créatures. Desayeus passe le plus clair de son temps ici, sans jamais bouger, rêvant du statut divin dont on l'a privé. Il ne dort pas car il est condamné à rester à jamais éveillé, conscient de ce qu'il a perdu. Bien qu'il n'ait plus ses pouvoirs divins, Desayeus est une créature puissante puisqu'il s'agit d'un titan (cf. page 242 du *Manuel des Monstres*). Jadis, il était néanmoins beaucoup plus redoutable.

Desayeus est plus qu'enclin à parlementer avec les PJ car il s'ennuie depuis des siècles. Si les aventuriers ne lui sautent pas dessus, il leur dit tout ce qu'il sait au sujet du Bastion et de l'Interdit.

- « Jadis, j'étais un dieu. Mais, péchant par arrogance, je me suis attribué le royaume de ceux qui ne sont pas nés. Si on ne m'en avait pas empêché, je serais devenu le protecteur des innocents. Peu importe l'Interdit ! Ceci avait tout l'air d'une histoire à dormir debout destinée à donner un air de mystère au cosmos. Finalement, la menace de l'Interdit s'abattit sur moi et provoqua ma chute lorsque le conclave des dieux se prononça en ma défaveur. Si les dieux ne s'étaient pas dressés contre moi, je me demande encore si l'Interdit m'aurait véritablement frappé. »
- « Le Bastion des Âmes à Naître est une fontaine d'âmes préincarnées. C'est de celle-ci que coule toute animation spirituelle. Je suis certain qu'il en existe d'autres, mais je n'ai trouvé que celle-ci. J'ai investi une grande partie de ma puissance dans l'instrument de ma volonté divine, le *totem spirituel*, avec lequel je pensais prendre le contrôle du Bastion. »

- « Tout ce qui me reste est un fragment de mon *totem spirituel*, qui me permettait d'entrer dans le Bastion des Âmes à Naître, et une fraction de mes pouvoirs. Je n'ai rien de plus précieux. »

Desayeus n'acceptera pas de céder son *totem spirituel*, ultime lien à son statut divin. Les PJ doivent donc l'affronter s'ils veulent le lui dérober. Quelques traces d'essence divine restent en lui, dont le maximum de points de vie par dé de vie et une armure naturelle supérieure à la normale.

Desayeus. Titan, m ; 280 pv ; CA 42 (armure naturelle +33) ; Att *marteau de guerre +5 de lumière* de taille TG (+39 corps à corps, 4d6+29/×3) ; Out *marteau de guerre +5 de lumière* de taille TG (+39/+34/+29/+24 corps à corps, 4d6+29/×3) ; cf. *Manuel des Monstres* page 242.

Tactique. Si les PJ arrivent jusqu'ici sans avoir combattu, ils devront affronter l'ensemble des Fidèles de la prison qui arriveront au rythme de deux par round jusqu'à ce que les six soient présents. Ils se battent alors jusqu'à la mort et il est impossible de les ramener à la raison.

Au titre de titan, Desayeus a de nombreux pouvoirs magiques. S'il a quelques rounds devant lui, il n'hésitera pas à en utiliser certains avant le début de l'affrontement. Avant de passer au corps à corps, il recourt à *dissipation suprême*.

Trésor. En plus de son marteau de guerre magique et du fragment du *totem spirituel* (cf. Appendice III) qu'il porte autour du cou, le lit de terre et de boue dans lequel le titan se repose abrite 10 000 po de gemmes.

DEUXIÈME PARTIE : LE BASTION DES ÂMES À NAÎTRE

« Car je crains davantage la vie que la mort. J'ai tellement peur de prendre mon premier souffle. C'est à la fois réel et imaginaire. Je me rappelle maintenant que cela fait mal. Très mal. La naissance est un moment tellement douloureux. [...] Viens et fais tes premiers pas sur Terre. Viens et endosse le corps dont la nature t'a doté. »

— Peter Himmelman, *Skin*

Une fois en possession du *totem spirituel* (cf. scène 6 de la première partie et Appendice III), rien n'empêche plus les PJ de se rendre jusqu'au Bastion des Âmes à Naître, situé dans le plan de l'énergie positive.

SCÈNE 1 : LE PLAN DE L'ÉNERGIE POSITIVE

Avec le fragment du *totem spirituel* faisant office de focaliseur spécial pour un sort de *changement de plan*, les PJ apparaîtront dans un rayon de 7,5 km du Bastion situé dans le plan de l'énergie positive. Le *totem spirituel* agit alors en qualité de boussole et permet aux aventuriers de trouver leur chemin dans ce royaume (trop) hospitalier.

Le plan de l'énergie positive. Un test de Connaissances (mystères) (DD 20) révélera que le plan de l'énergie positive compte parmi les plans intérieurs d'où jaillissent les différents éléments (air, eau, feu, terre, énergie négative et énergie positive), mais également que les êtres vivants n'y font pas long feu avant de se charger de vie et d'exploser en raison du trop-plein (cf. plus bas). Cependant, des sorts comme *protection contre l'énergie positive* (cf. Appendice III) protègent les voyageurs contre ce type d'ennuis.

Un test de Connaissances (plans) (DD 15) révélera en plus que le plan de l'énergie positive est comparable au cœur d'une étoile. Il s'agit en effet d'une fournaise créatrice, un royaume de brillance situé bien au-delà des facultés d'entendement des mortels. Son essence même oscille et ondule alors que naissent de nouvelles matières et énergies. Les effets exploitant l'énergie positive sont sensiblement bonifiés, alors que ceux qui s'appuient sur l'utilisation d'énergie négative sont considérablement handicapés (cf. plus bas).

Dès que les PJ en sauront plus sur les effets du plan de l'énergie positive, ils auront droit à un test de Connaissances (plans) (DD 20) pour comprendre qu'il existe un sort susceptible de les protéger : *protection contre l'énergie positive* (cf. Appendice III).

Il est difficile de glaner des informations au sujet d'un sort aussi spécialisé, mais un test de Renseignements offrira quelques pistes. En atteignant un DD 15, ils comprendront que toute créature désireuse de se rendre au Bastion connaît certainement ce sort. En atteignant un DD 20, ils se diront que la Cathézare connaît assurément ce sort. Enfin, en atteignant un DD 25, ils le découvriront dans l'un des journaux de la Cathézare.

Le Bastion

Le Bastion des Âmes à Naître n'est pas en cristal mais dans une matière beaucoup plus dure, de l'énergie positive solidifiée. Cette matière est incassable, et l'endroit est imperméable aux intrusions et aux divinations magiques/psioniques. Cette impénétrabilité signifie que les créatures (dont les PJ) situées dans le bâtiment ne peuvent convoquer ou appeler d'alliés d'outreplan. Seuls les dieux ont la puissance nécessaire pour en forcer l'entrée, mais aucun n'est suffisamment sot pour le faire en raison de l'Interdit. Les autres sorts fonctionnent normalement, mais les *communions* et les *divinations* ayant trait au Bastion restent sans réponses. Au sein de l'édifice, l'habituelle brillance du plan de l'énergie positive est absente (sauf indication contraire). Cependant, les effets habituels de l'énergie positive restent en vigueur. La gravité y est objective, si bien qu'on y distingue clairement les sols des plafonds.

Les plafonds du Bastion, semblables à d'immenses gemmes, sont à 18 mètres du sol

Le plan de l'énergie positive

En arrivant dans le plan de l'énergie positive, les PJ assisteront à la scène suivante :

> Cet endroit est aveuglant. La lumière ambiante, qui semble littéralement vibrer, empêche de distinguer toute couleur et crée des ombres étranges. Tout ce qui se situe à plus de 1,50 mètre prend la forme d'une tache d'ombre sur un fond blanc. Les formes qui vous entourent sont certainement vos compagnons. Vu l'environnement, il est impossible d'évaluer les distances.



Quand les PJ mettent pour la première fois les pieds dans ce plan, inutile de vous familiariser avec sa géographie. Les aventuriers se retrouvent en effet dans une région particulièrement monotone. Il n'y a pas de sol à proprement parler et l'endroit ressemble au plan élémentaire de l'Air.

Survivre au plan de l'énergie positive. Les PJ sont soumis à l'environnement du plan de l'énergie positive (cf. plus bas). Ceux qui bénéficient du sort *protection contre l'énergie positive* (sort de prêtre de 3e niveau décrit dans l'Appendice III) ne gagnent pas le pouvoir de guérison accélérée (5) et ne risquent pas d'exploser en raison du trop-plein d'énergie. Ce sort protège également des propriétés aveuglantes du plan. Les PJ qui fonctionnent « à l'ancienne » peuvent aussi s'épargner les jets de Vigueur contre la cécité en se bandant les yeux, la luminosité permettant tout de même de voir dans un rayon de 90 mètres.

La nature du Bastion

Véritable concentré d'énergie positive, le Bastion est l'une des nombreuses sources d'âmes, mais il n'en existe pas deux semblables. Le Bastion présente quant à lui une structure aisément identifiable, due à l'ingérence de Desayeus. À l'intérieur, des âmes préincarnées, semblables à des points lumineux, poussent sur des arbres cristallins. Une fois « mûres », les âmes tombent en produisant un flash de lumière, prêtes à s'incarner quelque part dans le multivers. Si elle est cueillie avant d'être mûre, une âme se ratatine et meurt en 10 rounds. Les démons et rejetons draconiques présents au sein du Bastion se nourrissent de ces âmes préincarnées, qui, quand on les dévore, agissent sur le même principe qu'une *baie nourricière*. Chaque âme préincarnée ainsi dévorée condamne une créature du multivers à naître telle une coquille vide.

Traits du plan de l'énergie positive

La région du plan de l'énergie positive où se dresse le Bastion affecte les voyageurs comme suit. Chaque round, les êtres vivants doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine d'être aveuglés pendant 10 rounds (comme le sort *cécité/surdité*) par la luminosité ambiante. Le simple fait d'être dans ce plan confère le pouvoir extraordinaire de guérison accélérée (5). En outre, les créatures disposant de leur maximum de points de vie gagnent 5 points de vie temporaires par round qui disparaissent 1d20 rounds après le départ de l'intéressé du plan. Cependant, toute créature exposée doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) par round durant lequel ses points de vie temporaires dépassent son total normal de points de vie. En cas d'échec, elle explose en un souffle d'énergie et périt du même coup.

Les sorts et les pouvoirs magiques exploitant l'énergie positive (ce qui inclut les sorts de guérison) bénéficient automatiquement du don Quintessence des sorts. Les tentatives de renvoi ou de destruction des morts-vivants bénéficient quant à elles d'un bonus de +10 au jet visant à déterminer le nombre de dés de vie affectés.

Le plan de l'énergie positive n'est pas adjacent au plan Éthéré.

Voyage dans les plans

Dans le plan de l'énergie positive, chaque individu choisit la direction de la pesanteur. La gravité est purement subjective. Les objets non tenus et les créatures dénuées de conscience ne pèsent rien. Les personnages progressent sur les surfaces solides en imaginant que le bas se situe sous leurs pieds. S'ils se trouvent dans les airs, ils se contentent de « voleter » en décrétant la direction du bas et en se laissant tomber. Les intéressés chutent de 45 mètres au premier round, puis de 90 mètres par round suivant, mais les déplacements se font en ligne droite uniquement. Pour s'arrêter, il suffit de ralentir en choisissant un autre « bas » (là encore, on chute de 45 mètres au premier round, puis de 90 mètres par round supplémentaire). Pour déterminer la nouvelle direction de la force de gravité, il faut entreprendre une action libre et réussir un test de Sagesse (DD 16), mais on ne peut effectuer ce test qu'une seule fois par round. Tout personnage ratant son premier test bénéficie d'un bonus de +6 aux suivants, jusqu'à ce qu'il le réussisse.

Une fois l'apprentissage de leurs déplacements intégré, les PJ n'auront guère de mal à trouver l'emplacement du Bastion grâce au *totem spirituel*. Celui-ci agit sur le même principe qu'une boussole, donnant des saccades dans la direction à suivre.

Nurn se met à table

Si Nurn accompagne les PJ, c'est durant ce voyage qu'il réalise qu'il servirait bien mieux son maître s'il avait toute la confiance des aventuriers. Il décide donc de leur dévoiler toute la vérité. Si les PJ l'avaient chassé plus tôt, il use de sa faculté psionique de *métafaculté* pour les localiser et leur proposer d'entamer des pourparlers. Il souhaite œuvrer avec eux et non contre eux. Voici ce qu'il dit :

- « L'équilibre de la Loi et du Chaos est en danger, et je dois vous avouer quelque chose qui risque de vous être désagréable. Mais vous devez me promettre de m'écouter, sans quoi nous ne pourrons pas rétablir l'équilibre. »
- « Il est vrai qu'Aaméul est un aspect de Démogorgon, l'une de ses têtes, et Héthradiah est l'autre. »
- « Héthradiah a pris conscience que la trame du multivers sera affaiblie si Démogorgon ne fait plus qu'un. Cela sera vrai quelle que soit la tête qui parvienne à terrasser l'autre. Héthradiah sait également que le fait d'abattre une tête de Démogorgon, l'un des plus grands princes démons, réduira le rôle du Chaos dans le multivers, ce qui explique qu'il cherche à préserver son statut. »
- « Nous pouvons œuvrer de concert pour vaincre Ashardalon et faire en sorte qu'il cesse de se nourrir d'énergie vitale. De plus, nous pouvons mettre fin aux battements de son cœur démoniaque pour qu'Aaméul ne soit plus tenté de modifier l'ordre naturel du cosmos. »
- « Malgré nos différences, j'espère que nous pourrons collaborer pour une cause commune. »
- « Aaméul et Héthradiah ne sont pas des entités physiques distinctes, si bien que chacun doit recourir aux services d'agents. Aaméul sait qu'aucun de ses agents, pas même la Cathézare, n'a la moindre chance face à Ashardalon sans l'aide du descendant de Dydd. Il espère cependant qu'avec cette personne, le dragon sera vaincu et le cœur démoniaque récupéré. »

Si les PJ le chassent, Nurn tentera de les suivre à bonne distance pour être présent au moment où ils affronteront Ashardalon.



SCÈNE 2 : LE BASTION DES ÂMES À NAÎTRE

Les PJ parviennent jusqu'au Bastion en traversant l'amas blanchâtre et bouillonnant constituant l'essence même du plan de l'énergie positive. Ils ne peuvent cependant le trouver que s'ils sont en possession du *totem spirituel* de Desayeus.

Le Bastion des Âmes à Naître est une fontaine d'âmes préincarnées, créée avant l'apparition des dieux et existant en dehors de leur sphère d'influence. Les dieux tentent, avec plus ou moins de succès, de prendre le contrôle d'une âme dès qu'elle s'incarne, puis lorsque meurt son enveloppe corporelle, mais ils ne savent décidément pas d'où elles viennent. Il s'agit donc d'un grand mystère à leurs yeux, d'autant plus obscur qu'aucun ne cherche à en apprendre davantage de peur d'être victime du fameux Interdit.

L'apparence extérieure du Bastion change constamment. De loin, on dirait un flocon de neige large de plusieurs kilomètres et composé de cristal frémissant. Les PJ parvenant à surmonter l'éclat éblouissant du plan assistent à la scène suivante quand ils arrivent à moins de 150 mètres des lieux.

> Des bandes de cristaux, de plusieurs kilomètres de long et de quelques dizaines de mètres de large, sont animées d'une pulsation lumineuse et languissante. L'ensemble évoque un flocon de neige gigantesque dont seuls les bords sont apparents puisque la masse de la structure est perdue dans la lumière éblouissante. Des taches d'obscurité s'agglutinent au cœur de plusieurs de ces bandes. Près d'eux flotte une énorme créature arachnide.

Un tour complet du Bastion révèlera qu'il fait une quinzaine de kilomètres de diamètre et que plus on se rapproche du centre, plus la fractale est complexe. Tout effort visant à observer ce qui se trouve à l'intérieur conduit à penser que la structure est parfaitement pleine. Cependant, les points noirs visibles au loin sont des créatures physiques qui se sont réunies autour d'un vaste portail, si bien qu'on pourrait croire l'intérieur creux.

Le Plan F se trouve sur la couverture intérieure du livret. Pour plus d'informations sur les créatures situées près de l'entrée, reportez-vous à la zone F1.

F1. Entrée du Bastion (ND 21)

Quand les PJ arrivent au contact des éperons cristallins, ils comprennent que les taches sombres visibles au loin sont des créatures.

> Au centre de la couronne périphérique, là où convergent de nombreuses bandes de cristal, la structure renferme une irrégularité, un amas circulaire de cristal opaque de 12 mètres de diamètre couvert de glyphes étranges.
> Surplombant le portail et les créatures proches, vous distinguez une sorte d'araignée de 21 mètres de diamètre aux griffes impressionnantes, une patte la rattachant à l'édifice. Un ensemble disparate de fiélons se tient aussi près du portail. À leurs côtés flotte également un traîneau chargé de sacs et de caisses. Chaque créature a les yeux bandés et porte un étrange bracelet cliquetant d'où coule lentement du sang ou de l'ichor.

Le cristal opaque est la seule entrée du Bastion des Âmes à Naître. Il s'agit de l'accès utilisé par Ashardalon. L'un des motifs ciselés sur le portail semble familier. Un test d'Intelligence (DD 12) révèlera qu'il s'agit d'une représentation complète du *totem spirituel*. Si un fragment de cet artefact est placé dans l'alignement du motif, la porte disparaît. Le passage reste alors ouvert pendant 3 rounds après qu'on a ôté le fragment, puis la porte reprend sa place.

Créatures. Plusieurs démons d'Aaméul se sont installés près de l'entrée, attendant que leur seigneur leur envoie le descendant de Dydd accompagné d'un fragment du *totem spirituel*. À moins que vous n'en décidiez autrement, la Cathézare n'est pas là (si elle est encore en vie), mais elle suit les PJ avant de les retrouver par la suite au sein du Bastion (après avoir récupéré le dernier fragment du *totem spirituel*).

Les rangs des démons présents abritent une horreur chasseresse à 30 DV, un hezrou, quatre glabrezus et un nalfeshnie. Ces monstres attaquent toutes les créatures tentant d'entrer dans le Bastion. Ils ne savent pas si les PJ travaillent ou non pour Aaméul et s'en moquent de toute façon. En effet, ils travaillent eux-mêmes pour la Cathézare et savent seulement que celle-ci est aux ordres d'un grand prince démon qu'ils pensent être Démogorgon.

Horreur chasseresse évoluée. 225 pv ; cf. Appendice I.

Hezrou. 138 pv ; CA 27 (*anneau de protection* +4) ; cf. page 51 du *Manuel des Monstres*.

Glabrezus (4). 174 pv chacun ; cf. page 51 du *Manuel des Monstres*.

Nalfeshnie. 175 pv ; JS Réf +13, Vig +20, Vol +18 (*cape de résistance*+3) ; cf. page 53 du *Manuel des Monstres*.

Tactique. L'horreur chasseresse use de ses rayons oculaires. S'ils se révèlent inefficaces, elle attaque au corps à corps.

Le hezrou lance des vagues de *marteau du Chaos* et de *ténèbres maudites* si les PJ sont bons ou neutres. N'oubliez pas sa puanteur naturelle.

Les glabrezus usent de *confusion* s'ils en ont le temps, puis ils se ruent au corps à corps. Ces monstres bénéficient d'un effet de *vision lucide* continu, si bien que des PJ invisibles auront du mal à surprendre les démons.

Rencontres aléatoires

Le nombre de démons et de rejetons draconiques que renferme le Bastion est limité. Ces créatures ne sont pas en mesure d'appeler des renforts si les PJ attaquent et se retirent, sauf indication contraire dans chaque section *Développement*. Cependant, pour chaque tranche de 12 heures passée au sein du Bastion, lancez 1d20 et reportez-vous à la table qui suit. Sur un résultat égal ou supérieur à 7, aucune rencontre ne se produit. Sur un résultat de 1–6, appliquez la rencontre suggérée.

D20	Monstre	Nombre de créatures	ND
1	Nalfeshnie*	2	16
2	Dragon rouge d'âge mûr*	1	18
3	Balor*	1	20
4	Hurleur cristallin**	1	16
5	Siroteur spirituel**	4	20
6	Maraudeur spirituel**	2	22
7–20	Aucune rencontre		

* Cf. *Manuel des Monstres*.
** Cf. Appendice III.



Le nalfeshnie jette *lenteur*, déclenche son pouvoir surnaturel de spectre abyssal et fonce au corps à corps.

Trésor. Le bracelet que porte chaque créature (à l'exception de l'horreur chasseresse) est habituellement un instrument de torture, mais il s'agit dans ce plan d'un objet précieux (cf. Appendice III). Les démons portent également quelques objets magiques. Le traîneau renferme de la nourriture (chair elfe et autres mets raffinés) ainsi que la paye que les fiélons ont reçue en échange de leur escapade dans ce plan dangereux : 300 po, 50 pp et une idole en or sertie de joyaux représentant Démogorgon valant 200 po.

Développement. Aaméul a déjà ouvert le portail et envoyé une horde de créatures démoniaques et de chasseurs de primes aux trousses d'Ashardalon. Tous ont échoué, si bien qu'Aaméul a saisi la nécessité de s'attirer la « coopération » du descendant de Dydd. Les restes de ces forces démoniaques parcourent désormais le Bastion.

Les arbres en cristal

Les arbres en cristal sur lesquels poussent les âmes préincarnées atteignent une hauteur de 9 mètres en moyenne. Ils sont pourvus de branches légèrement luisantes, de feuilles de cristal et de grappes d'âmes préincarnées semblables à des points blancs lumineux. Ils sont suffisamment vigoureux pour qu'une créature de taille G y grimpe. Une branche moyenne a une solidité de 13 et 60 points de résistance, alors que le tronc a 240 points de résistance. Chacune des feuilles est une larme de cristal parfaite, si bien que leur bruissement crée un son de carillons au travers de l'ensemble du Bastion. Le bruit est tel qu'on entend difficilement ce qui se passe dans une pièce voisine (malus de circonstances de –5 aux tests de Perception auditive quand on se trouve dans la même pièce, et de –20 quand on se trouve dans une pièce adjacente).

Abri dans les bosquets. Les combattants de taille G ou inférieure situés au beau milieu d'un bosquet et distants de 3 à 9 mètres bénéficient chacun d'un abri, contre un abri total s'ils sont situés à plus de 9 mètres les uns des autres.

F2. Bienvenue au Bastion (ND 22)

Si les PJ parviennent à vaincre les démons gardant l'entrée et à franchir la porte (en plaçant le fragment du *totem spirituel* à l'endroit précédemment indiqué), ils remarquent aussitôt que la gravité directionnelle subjective ne s'applique pas au sein du Bastion. En effet, le sol y est bien en bas.

Les créatures situées à l'intérieur de l'édifice peuvent en sortir en traversant la porte comme si elle n'existait pas, mais une fois dehors, seul un fragment du *totem spirituel* permet d'y entrer de nouveau.

> Les cristaux à facettes produisent des teintes émeraude, saphir et rubis. Des arbres cristallins aux troncs épais poussent un peu partout, chargés de points blancs et lumineux. Les feuilles de cristal qui se frôlent sans cesse produisent un bruit de carillon. Nombre des cristaux sont néanmoins brisés et noircis, si bien que des éclats multicolores jonchent le sol. Des feux brûlent également, conçus à l'aide d'éclats de cristaux, au-dessus desquels cuisent les carcasses d'étranges créatures. Trois tentes déchirées ont été montées dans la pièce.
> Cette pièce propose trois sorties. La plus large s'enfonce dans un brasier de lumière, mais elle est aussi flanquée de deux passages plus étroits.

Les créatures postées à cet endroit voient clairement au travers du portail de cristal situé en F1 et se tiennent prêtres à toute intrusion. Cependant, aux yeux des créatures situées à l'extérieur du Bastion, la porte et l'ensemble de la structure constituent un ensemble de cristal massif. Il leur est donc impossible de savoir ce qui les attend de l'autre côté.

Un couloir défriché et large de 9 mètres permet de passer de F1 en F3. Les trois tentes installées au bord du chemin renferment des paillasses usées, plusieurs mois de nourriture pour une créature de taille M et de nombreuses bouteilles de vin vides.

Créatures. Plusieurs des plus puissants rejetons et partisans d'Ashardalon ont suivi leur maître dans le Bastion. Il les a postés ici pour prévenir toute intrusion démoniaque. Ces forces incluent Po (un guerrier kobold/demi-dragon rouge, m), Krushar (un barbare ettin/demi-dragon rouge, m), Thalidorus (une chimère évoluée) et Grisly (un ours sanguinaire évolué /demi-dragon rouge, m).

Po. Gue 18 kobold/demi-dragon rouge, m ; 156 pv ; cf. Appendice I.

Krushar. Barb 10 ettin/demi-dragon rouge, m ; 180 pv ; cf. Appendice I.

Thalidorus. Chimère évoluée ; 283 pv ; cf. Appendice I.

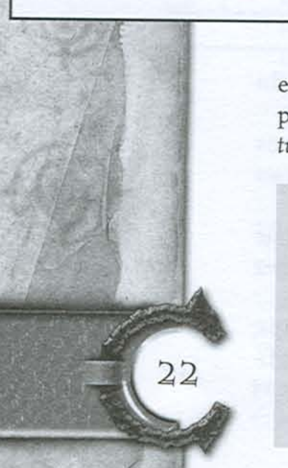
Grisly. Ours sanguinaire évolué/demi-dragon rouge, m ; 453 pv ; cf. Appendice I.

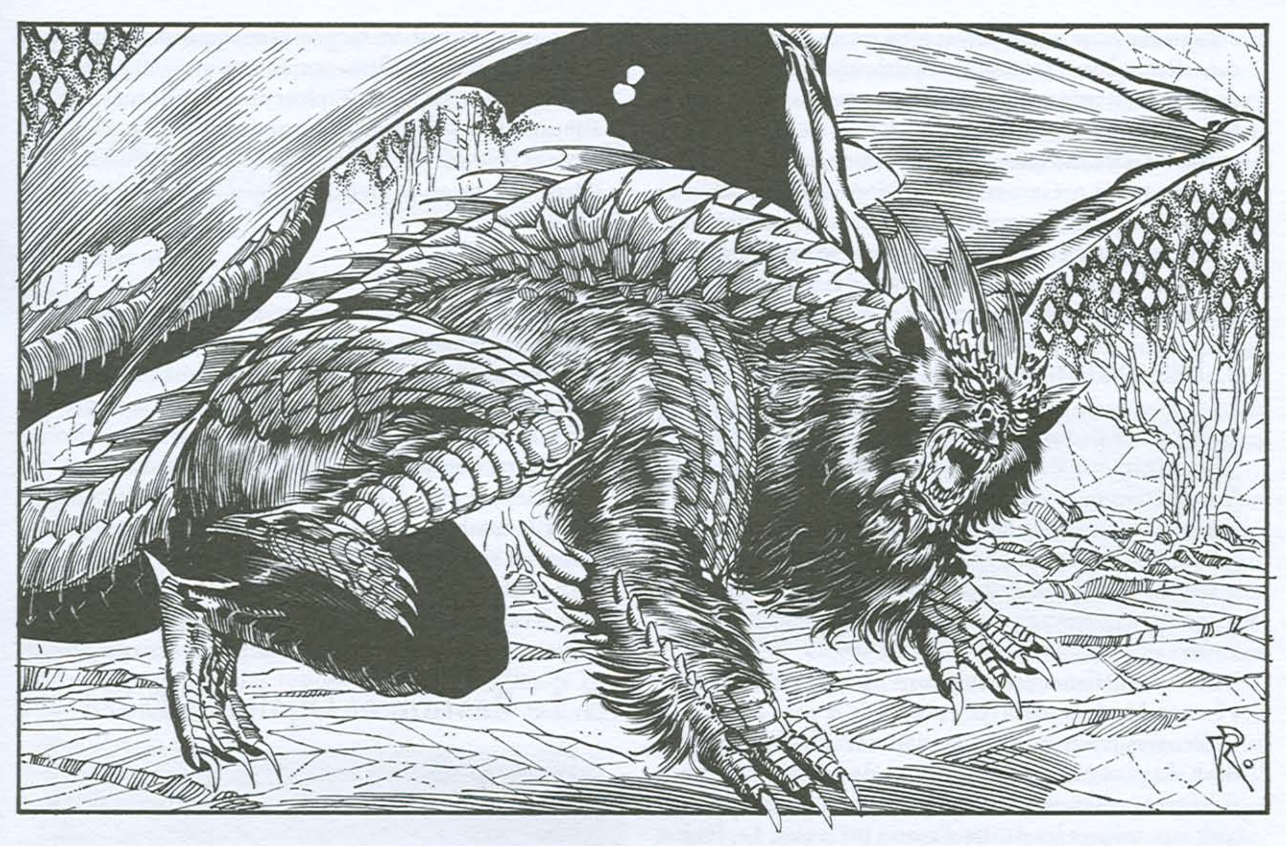
Tactique. Po et Krushar ont activé leur enchaînement d'actions. Tous ces monstres sautent au cœur de la mêlée, mais chacun consacre une action à souffler (sauf s'il semble évident que les PJ sont bien protégés contre le feu). Krushar a droit à deux souffles (utilisables simultanément) en raison de ses deux têtes.

Si le combat tourne au vinaigre, Po tente de fuir en F7 en passant par la zone F3 dans le but de rejoindre les autres rejetons draconiques.

Trésor. L'équipement de ces créatures constitue le seul trésor de l'endroit.

Développement. Le bruit que produisent les feuilles de cristal isole chaque pièce de la suivante, si bien que le





combat n'alertera pas forcément les créatures situées dans une salle adjacente.

Si l'un des rejetons du dragon est capturé et interrogé, voici ce qu'il révèle avec force forfanterie.

- « Ashardalon reprend des forces en se nourrissant des âmes du Node ! » Ce n'est pas forcément vrai, mais le rejeton le croit.
- « Vous ne pourrez atteindre Père. Il a élu domicile au centre et se situe hors de phase. » La deuxième phrase est un mensonge. Si on l'oblige à dire la vérité, il dévoile à contrecœur le moyen de rejoindre le Node, comme décrit en F3.
- « De nombreux démons ont réussi à passer malgré notre surveillance. Ils infestent le pourtour du Centre mais ne sont rien en comparaison d'Ashardalon ! En revanche, nous craignons tous les prédateurs qui y rôdent, ils sont terrifiants ! » C'est là la vérité.

F3. Une voie lumineuse

Ce large passage est empli d'une lueur aveuglante qui l'emplit telle une brume.

Le Bastion des Âmes à Naître renferme des centaines, voire des milliers, de Nodes, également qualifiés de Centres (F11 est un de ces lieux). Chaque Node est situé légèrement hors de phase avec le reste du Bastion et du plan de l'énergie positive. Les créatures tangibles et intangibles qui souhaitent accéder à un Node doivent donc élever leur « niveau d'énergie » afin d'être en harmonie avec celui du Centre. Les créatures qui tentent maintenant de scruter Ashardalon ont une chance d'y parvenir comme si elles étaient dans un plan différent, mais *changement de plan* et autres sorts de transport ne permettent pas de se rendre au sein d'un Node. Seule une harmonisation révèle la voie y menant.

Une créature non harmonisée tentant de pénétrer la brillance ne trouve pas le Node. Ses yeux sont emplis de lumière et 1d4 rounds après être entrée dans la zone, elle se retrouve de l'autre côté de la masse lumineuse. Si plusieurs créatures y pénètrent en même temps, chacune finit de l'autre côté 1d4 rounds après. Chaque passage a 20 % de chances d'expédier le voyageur vers une pièce déterminée au hasard (lancez 1d8).

Par exemple, une créature non harmonisée située en F2 tentant d'entrer en F3 « saute » la zone F11 et finit en F7, à côté de la masse lumineuse, 1d4 rounds après avoir essayé d'y pénétrer. Sur un résultat de 1–20 sur 1d100, elle finit dans l'une des huit pièces adjacentes.

Harmonisation. Chacune des huit pièces adjacentes au Node (pièces F2 et F4–F10) palpite d'énergie positive, chacune à un niveau différent. Si une créature traverse chacune de ces pièces, l'énergie cumulée des huit salles l'harmonise. Pour être en harmonie, une créature doit passer 1 minute dans chaque pièce.

Notez que le plan propose deux chemins pour passer d'une pièce à une autre, comme précisé dans le texte grisé de la salle F2. Une créature peut donc être harmonisée en allant de salle en salle via ces sorties sans jamais passer en F3.

Les créatures qui pénètrent dans plus de deux pièces ont droit à un test de Sagesse (DD 12) chaque fois qu'elles

entrent dans une nouvelle pièce. En cas de succès, elles ont conscience d'un « sentiment d'harmonisation. » Les effets de l'harmonisation progressive sont permanents, sauf si l'on quitte le Bastion, auquel cas il faut recommencer le processus. Dès lors que survient l'harmonisation, toutes les créatures déjà présentes dans le Node sont conscientes qu'une nouvelle créature est désormais harmonisée. Les individus situés en son sein ne voient ni n'entendent au dehors. Une créature harmonisée qui entre en F3 se retrouve au bord de la pièce F11, où attend Ashardalon.

F4. Les mangeurs de cristaux (ND 20)

> La densité des arbres de cristal est plus élevée ici et les dégâts subis moins importants. La cime de certains effleure le plafond situé à 18 mètres du sol. Les notes discordantes de carillon se mêlent au sein du bosquet. La carcasse d'un dragon rouge de 3 mètres de long saute aux yeux, la peau détendue autour de son squelette, comme si on en avait aspiré le contenu.

L'abri habituellement valable dans les bosquets s'applique à l'ensemble de la pièce (cf. encadré de la page 22).

L'écosystème naturel du Bastion n'est pas sans rappeler celui du plan Matériel. Les arbres de cristal et les âmes préincarnées servent de pâturages à certains monstres, qui sont eux-mêmes les proies d'autres créatures. Le dragon rouge a été victime de l'une d'elles, que les démons et les disciples d'Ashardalon qualifient de maraudeurs spirituels. On y trouve également des siroteurs spirituels, qui se nourrissent habituellement d'âmes préincarnées, mais qui sont également friands d'êtres vivants. Enfin, les plus dangereux sont les « jardiniers », que les démons et les rejetons n'ont pas encore rencontrés, même si les preuves de leurs déprédations sautent aux yeux. Les intrus qualifient ces monstres de maîtres spirituels.

Créatures. Cette facette du Bastion abrite quatre siroteurs spirituels agités (et bien d'autres, inactifs ; cf. Appendice II pour plus de détails sur ces créatures). Pour toutes les créatures originaires du Bastion qui se nourrissent habituellement d'âmes préincarnées insipides, les âmes des héros, des démons et des dragons améliorent considérablement l'ordinaire. Grâce à leur faculté de voir et de sentir les âmes, quels que soient les obstacles physiques, les siroteurs spirituels cachés dans les arbres attaquent presque immédiatement les créatures vivantes qui entrent dans le bosquet.

Siroteurs spirituels, énergons (4). 152 pv chacun ; cf. Appendice II.

Tactique. Intangibles, les siroteurs spirituels glissent parmi les arbres en cristal pour lancer leur attaque contre les intrus. Heureusement pour les PJ, ces monstres font du bruit quand ils se déplacent, émettant un son semblable à celui des feuilles de cristal. Seuls les PJ réussissant un test de Perception auditive contre un test de Déplacement silencieux des siroteurs ont le droit d'agir lors du round de surprise. Les énergons usent de leur chant d'apaisement au 1er round. Ils sont attirés par l'âme qu'abrite le corps de chaque PJ et ont décidément très faim.

Trésor. Les siroteurs explosent s'ils sont tués et n'ont aucun trésor. Cependant, une fouille du cadavre du dragon (tué par un maraudeur spirituel) révèlera qu'il porte un *anneau de protection contre l'énergie positive* (cf. Appendice III).

Rencontre avec le jardinier

Tant que les PJ sont dans le Bastion, ils sont surveillés par au moins un maître spirituel. Si les aventuriers semblent avoir de sérieux problèmes lors d'une rencontre, un tel maître (cf. Appendice II) leur vient en aide au moyen de sorts. Il préfère cependant user de magie de guérison et de résurrection plutôt que de sorts de combat. Une fois son aide apportée, il informe au moyen de télépathie les PJ qu'ils combattent du côté du cycle de la vie et qu'ils se reverront si Ashardalon est vaincu.

Le maître spirituel souhaite qu'Ashardalon quitte le Node, mais il ne s'y rendra pas en personne. Il attend donc que les personnages mette un terme à la perversion du dragon.

F5. Le Bastion et Oyalui (ND 12)

> La forêt de cristal est dense et le bruit de carillon très fort, bien plus que dans les autres chambres. Les dimensions de cette salle sont bien supérieures à celles des autres. En fait, vous n'en distinguez même pas les murs. Cette pièce fait plusieurs dizaines de mètres de diamètre au bas mot, mais une brume rayonnante semble en dissimuler les dimensions exactes.

L'abri habituellement valable dans les bosquets s'applique à l'ensemble de la pièce (cf. encadré de la page 22).

Comme le montre le plan, cette pièce s'étend au-delà de la couverture du livret (comme F7 et F9). À l'instar des pièces plus modestes, elle borde le Node (F11). La salle F5 et ses jumelles sont reliées à une myriade d'autres pièces, chacune abritant un bosquet d'arbres de cristal portant des âmes préincarnées.

Peu de démons et de rejetons draconiques se sont aventurés au-delà des pièces adjacentes à la zone F11, et ceux qui en sont revenus sont encore moins nombreux. Les PJ désireux d'explorer ces vastes étendues réaliseront que des pièces s'étendent dans toutes les directions, à un point tel que l'intérieur du Bastion est certainement plus grand que ne le laisse penser l'extérieur. Le modèle de salles figurant sur la couverture du livret se répète sans doute à l'infini, mais le seul Node se situe en F11. Le reste de l'édifice n'abrite donc que des bosquets. Évidemment, les personnages peuvent réussir à entrer en F5, F7 ou F9 en faisant le tour, mais il leur faudra visiter l'ensemble des pièces adjacentes à F11 pour être prêts à y entrer.

Si les PJ souhaitent explorer ces étendues, reportez-vous à la table de rencontres aléatoires ci-dessous plutôt qu'à celle figurant précédemment, en effectuant un jet toutes les 12 heures. Les démons et les rejetons

draconiques n'apparaissent pas en dehors du plan principal car ils restent toujours au plus près du Node.

D20	Monstre	Nombre de créatures	ND
1–2	Hurleur cristallin*	1	16
3–4	Siroteur spirituel*	4	20
5–6	Maraudeur spirituel*	2	22
7–20	Aucune rencontre		

* Cf. Appendice III.

Créatures. Oyalui constitue une rencontre intéressante pour les PJ, qui croiseront sa route s'ils s'éloignent des sentiers battus. Vous pouvez vous en servir à la place d'une rencontre aléatoire, si les PJ s'éloignent trop du Node ou dès que l'envie vous prend.

Oyalui est un satyre/demi-dragon qui a poussé son exploration trop loin et s'est perdu. Cet état de fait ne semble cependant pas le déranger plus que ça. En fait, il apprécie la majesté de la végétation de cristal et le dédale sans fin que constitue le Bastion.

Lors de leur première rencontre avec ce PNJ, les PJ commencent par entendre la musique entêtante de sa flûte se dégageant des bruissements des feuilles de cristal. En suivant le son de cette flûte, les héros découvriront donc le satyre.

Un homme cornu aux pattes de dragon est assis sur les branches d'un arbre de cristal. Il a les cheveux roux, des cornes rouges et de belles écailles marbrent sa peau. Il joue de la flûte de Pan et vous offre une belle mélodie. Toutes les âmes lumineuses situées dans un rayon de 15 mètres vibrent au son de la musique.

Oyalui. Satyre évolué/demi-dragon ; 65 pv ; cf. Appendice I.

Développement. Oyalui sursaute si les PJ font mine de l'affronter. Comptant parmi les rejetons draconiques les moins puissants du Bastion, il ne se fait aucune illusion sur ses chances de l'emporter contre les créatures dont il y croise le chemin. Il tente donc de parlementer, même si les PJ se montrent violents. Si ces derniers lui prouvent leurs intentions pacifiques, voici les informations qu'il leur révèle. Si les PJ semblent de mèche avec les démons (cf. F6), il se montre tout aussi bavard, mais à contrecœur.

- « Mon père est un dragon et ma mère une fée. En bon fils, je suivis mon père lorsqu'il m'appela en compagnie d'autres de ses rejetons. Voyez-vous, son nouveau cœur commençait à faire des siennes. Son vieux cœur lui avait été arraché de la poitrine quelques siècles plus tôt par une vilaine druidesse. Mais on lui en avait greffé un nouveau, un cœur de démon ! Depuis, son point de vue a changé sur pas mal de points. »
- « Son cœur de démon remplit son rôle pendant plusieurs siècles, mais Père savait qu'il était voué à le lâcher. Je sais qu'il a passé plusieurs siècles à chercher une réponse avant de m'enrôler. Et voici la teneur de cette réponse : pour garder ses forces à jamais, il doit se nourrir de la plus pure forme d'énergie spirituelle, des âmes préincarnées. »
- « Maintenant que je suis perdu, je réalise que cet endroit n'est pas fait pour les êtres comme Ashardalon, ni pour les mortels. J'ai aperçu ceux qui veillent sur ces lieux et ils me disent dans mes rêves que Père doit ficher le camp ! Je les crois volontiers. J'ai abandonné ma famille, aussi resté-je ici. »
- « Ni Père ni aucun de ses enfants, enfin à part moi, ne se sont aventurés beaucoup plus loin que le Node. Ici, on ne trouve que des âmes lumineuses, moi et ma flûte de Pan. J'aime les régions sauvages qu'offre l'univers et c'est sans doute la plus sauvage, et la plus belle, que j'ai jamais vue. De toute façon, si vous cherchez Ashardalon, ses sbires ou ses adversaires, vous devez rebrousser chemin et retourner au Node. Ici, vous ne trouverez rien de plus que ce qui vous entoure. »
- « Les démons veulent Père, c'est évident. Ce qui l'est moins, c'est la raison qui les anime. Nous soupçonnons son cœur d'être à l'origine de cette traque. Après tout, il a capturé un balor vivant, l'un des plus puissants des Abysses, et en a fait son cœur. Les démons veulent peut-être récupérer le leur, mais il est rare que ces créatures fassent montre de tant de sentimentalité. »

En fait, Oyalui n'est pas complètement perdu. Il peut même montrer le chemin du retour aux PJ. S'ils le souhaitent, il les accompagne et va même jusqu'à combattre ses frères et sœurs. S'il survit jusqu'à la rencontre avec Ashardalon, il n'entreprend aucune action directe contre lui. Trahir son père est un effort insurmontable et il n'a pas suffisamment confiance en lui-même pour s'y résoudre.

F6. Poste de garde démoniaque (ND 21)

La moitié des arbres en cristal de cette pièce ont été brisés, créant ainsi une ligne de mire entre les trois sorties. Une tour de 6 mètres de haut constituée de cristaux cassés et taillés se dresse au beau milieu de la pièce. Elle semble dépourvue d'entrée, mais chacun de ses flancs abrite trois meurtrières. Des pieux, eux aussi en cristal, en protègent le toit. Des créatures démoniaques, bien visibles, y montent la garde.

Une zone défrichée offre une ligne de mire entre les trois sorties menant en F5, F7 et F3. L'abri habituellement valable dans les bosquets s'applique à l'ensemble de la pièce (cf. encadré de la page 22).

Créatures. Les serviteurs démoniaques de Démogorgon ayant survécu à la dernière incursion au sein du Bastion se sont organisés dans cette pièce. Ils attendent que la Cathézare ou les seconds couteaux leur livrent le descendant de Dydd. Dans l'attente, ils repoussent les assauts épars des rejetons, mais également des siroteurs et des maraudeurs spirituels. Ils partent du principe que toute créature inconnue est alliée avec les rejetons d'Ashardalon. Cependant, si la Cathézare ne les a pas encore rejoints, ils interpellent les PJ et sont susceptibles de parlementer (cf. *Développement*, plus bas).

La tour abrite quatre vrocks. Deux autres se trouvent au sommet, en compagnie des deux glabrezus et de Buphalthus, un balor. Près de la tour, dans un bosquet, est caché Tamion, un balor maniant une épée particulièrement maléfique.

Vrocks (6). 115 pv chacun ; spores (+12 contact à distance, 1d8 plus spores) ; AS spores ; cf. page 56 du *Manuel des Monstres*.

Spores (*Ext*). Comme le pouvoir habituel de vrock, si ce n'est que ces démons crachent des spores spéciaux, 1 fois par round, au prix d'une attaque de contact à distance contre une cible située dans un rayon de 18 mètres. Les victimes subissent l'effet des spores habituels, mais elles en dégagent également pendant 10 rounds, affectant ainsi les créatures situées dans un rayon de 1,50 mètre (comme un vrock normal). Les dégâts découlant de diverses sources et expositions se cumulent.

Glabrezus (2). 174 pv chacun ; cf. page 51 du *Manuel des Monstres*.

Buphalthus. 290 pv ; AS perd *tempête de feu*, mais a *implosion* 2 fois/jour ; cf. page 48 du *Manuel des Monstres*.

Tamion. 311 pv ; Att *épée à deux mains +3 impie et vorpale* (+38 corps à corps, 2d6+25/19–20 plus 2d6 contre les créatures bonnes) ; JS Réf +23, Vig +26, Vol +23 (*cape de résistance +4*) ; For 41 (*ceinturon de force de géant +6*) ; cf. page 48 du *Manuel des Monstres*.

Tactique. Les glabrezus et les balors ayant le pouvoir surnaturel de vision lucide, il risque d'être difficile de les surprendre. Si des PJ invisibles entrent dans la pièce, les glabrezus utilisent *dissipation de la magie* pour que les vrocks puissent les voir également. Les vrocks profitent alors de leur situation stratégique pour arroser les intrus de spores, usant de *téléportation suprême* si nécessaire.

Le rôle principal des glabrezus est de protéger Buphalthus. Ils s'en prennent donc en priorité aux créatures qui le menacent.

De son côté, le balor use d'abord d'*implosion* (à deux reprises si nécessaire). Ensuite, il a recours à ses pouvoirs magiques à distance pour harceler les PJ, sauf si ceux-ci font mine de se rapprocher du toit de la tour, auquel cas il avance au corps à corps (du moins s'il a déjà utilisé ses deux *implosions*).

Caché parmi les arbres en cristal (Détection, DD 26 pour un PJ y cherchant activement des ennemis), Tamion boit sa *potion de rapidité* puis utilise *aura maudite*. Il se téléporte ensuite au combat en s'acharnant sur tout lanceur de sorts profanes.

Développement. Si les PJ tentent de parlementer, les démons sont hostiles (cf. *Attitude des PNJ*, page 128 du *Guide du Maître*) et les héros sont victimes d'un malus de circonstances de –4. Des aventuriers particulièrement diplomates peuvent expliquer qu'ils sont là eux aussi pour terrasser Ashardalon. Trois obstacles se dressent néanmoins en travers de leur chemin. Premièrement, leur morale leur interdit peut-être de pactiser avec des fiélons. Deuxièmement, Nurn (ou Oyalui) est contre cette idée et abandonne les PJ s'ils persistent sur cette voie (pour réapparaître ultérieurement, se rangeant alors du côté d'Ashardalon pour que son cœur ne tombe pas entre les mains d'Aaméul). Enfin, si la Cathézare a survécu ou a été rappelée à la vie et a réussi à se frayer un chemin jusqu'au Bastion, elle fait de l'anéantissement des PJ une quête personnelle. Elle ne fait même pas semblant de s'allier avec eux et souhaite simplement les abattre (quitte à rappeler ensuite à la vie le descendant de Dydd), même si la logique voudrait qu'elle noue une alliance de courte durée avec les PJ. Cependant, elle n'est que haine et fermement décidée.

Si les aventuriers et les démons réussissent à s'entendre, le combat est évité (mais les PX découlant de la rencontre tout de même octroyés aux PJ) et Tamion accompagne les PJ dans le but de terrasser Ashardalon.

Trésor. En plus de l'équipement des démons, les héros trouveront dans la tour un coffre verrouillé (Crochetage, DD 40) renfermant 3 *potions de rapidité* et 590 pp.

F7. Un rejeton à l'abri (ND 21)

Si Po, le kobold/demi-dragon de la salle F2, a réussi à prendre la fuite, il fait son rapport à Myra et Paraselson. Myra utilise des potions pour le soigner. Modifiez alors le texte qui suit pour inclure sa présence.

> La végétation de cristal située près des trois sorties a été détruite, créant ainsi une ligne de mire. Deux grandes tentes de peau se tiennent à la lisière de la forêt de cristal. Les traces d'un campement, dont les restes calcinés d'un grand feu de joie, sont également visibles. Dans le camp se tiennent une humaine et un imposant dragon rouge.
> Au-delà, la pièce semble beaucoup plus grande que les précédentes, si bien que vous n'en distinguez pas le fond. Cette salle s'étend vraisemblablement sur des dizaines de mètres, voire davantage, mais il est impossible d'en préciser les dimensions exactes en raison du voile de brume étincelante qui règne sur l'endroit.

La zone défrichée offre une ligne de mire entre les sorties menant en F6, F8 et F3. L'abri habituellement valable dans les bosquets s'applique à l'ensemble de la pièce (cf. encadré de la page 22).

La portion de cette salle qui s'étend au-delà du plan est similaire à la description qui en est faite en F5. Enfin, la zone située près des trois sorties a été sécurisée par les rejetons d'Ashardalon.

Créatures. Habituellement, le dragon rouge Paraselson et sa compagne Myra Cœur-Dragon (une prêtresse de Tiamat) veillent sur cet endroit, mais si les PJ ont le dessus, Paraselson les retient pendant que Myra va chercher des renforts en F2. Si Po est déjà présent, il se précipite chercher de l'aide et Myra reste aux côtés du dragon.

Paraselson. Dragon rouge d'âge mûr, m ; 312 pv ; cf. Appendice I et page 78 du *Manuel des Monstres*.

Po. Gue 18 kobold/demi-dragon rouge, m ; 156 pv ; cf. Appendice I.

Myra Cœur-Dragon. Prê 12 humain, f ; 69 pv ; cf. Appendice I.



Tactique. Paraselson se trouve habituellement à distance égale des sorties menant en F6, F8 et F3. Ses sens surdéveloppés de dragon lui permettent de passer outre une grande partie de la cacophonie produite par les cristaux. Si les PJ ont eu une altercation en F6 et/ou F8 avant de pénétrer dans cette pièce, le dragon est au courant de leur présence et recourt à son enchaînement d'actions pour être prêt le moment venu. Dès qu'il sent la présence d'intrus dans la pièce, il donne l'alerte et use de son souffle embrasé. Il s'en sert même si d'autres rejetons se trouvent dans la zone d'effet puisque tous sont immunisés contre le feu. Entre deux souffles, il se bat au corps à corps.

S'il est présent, Po charge les PJ et combat jusqu'à la mort. Il recourt à son enchaînement d'actions (s'il lui reste des rounds de *rapidité* grâce à ses bottes et s'il n'a pas déjà bu toutes ses *potions d'endurance de l'ours*).

De son côté, Myra tente de se tenir à l'écart des combats. Elle avale le contenu de sa *potion de vol* pour bénéficier d'une meilleure manœuvrabilité, puis jette des sorts depuis un endroit sûr. Elle lance d'abord *dissipation suprême* sur les PJ, puis *exécution* et *colonne de feu*. Si Paraselson perd plus de la moitié de ses points de vie, elle lui jette *guérison suprême*. Autrement, elle lance *lumière brûlante* et autres sorts offensifs.

Développement. Si le combat dure plus de 10 rounds, le bruit attire l'attention des maraudeurs spirituels situés en F8, qui s'en prennent indifféremment aux PJ et à leurs adversaires.

Trésor. En plus de l'équipement que porte chaque créature, le magot de Paraselson (10 opales blanches d'une valeur de 1 000 po chacune) est caché dans un *puits portable* cousu dans la doublure de la cape de Myra.

F8. Prédateurs (ND 22)

La densité des arbres de cristal est plus élevée ici et les dégâts subis moins importants. La cime de certains effleure le plafond situé à 18 mètres du sol. Les notes discordantes de carillon se mêlent au sein du bosquet. Les cadavres de plusieurs démons à tête de vautour sont visibles parmi les branches.

L'abri habituellement valable dans les bosquets s'applique à l'ensemble de la pièce (cf. encadré de la page 22).

Créatures. Deux maraudeurs spirituels traînent dans cette pièce, venus de la partie du Bastion située au-delà de la zone F9. Dès qu'ils prennent conscience de la présence des PJ, ils passent à l'attaque. Deux vrocks sont également cachés dans cette pièce, bien décidés à faire une incursion en F7.

Maraudeurs spirituels, énergons (2). 230 pv chacun ; cf. Appendice II.

Vrocks (2). 115 pv chacun ; spores (+12 contact à distance, 1d8 plus spores) ; AS spores ; cf. page 56 du *Manuel des Monstres*.

Spores (Ext). Comme le pouvoir habituel de vrock, si ce n'est que ces démons crachent des spores spéciaux, 1 fois

par round, au prix d'une attaque de contact à distance contre une cible située dans un rayon de 18 mètres. Les victimes subissent l'effet des spores habituels, mais elles en dégagent également pendant 10 rounds, affectant ainsi les créatures situées dans un rayon de 1,50 mètre (comme un vrock normal). Les dégâts découlant de diverses sources et expositions se cumulent.

Tactique. Les maraudeurs entament le combat en poussant un rugissement, puis ils s'approchent au corps à corps pour dévorer l'âme des PJ. Si ces derniers se battent, les deux vrocks en profitent pour se ruer en F9, espérant ainsi passer par la partie inexplorée du Bastion pour se rendre en F5 puis en F6.

Développement. Tout combat durant plus de 10 rounds en F7 ou F9 fera suffisamment de bruit pour attirer les maraudeurs spirituels de cette pièce, du moins s'ils sont encore en vie.

F9. Parasites cristallins (ND 18)

La végétation des lieux est dense, mais plusieurs zones de 6 mètres de diamètre n'abritent que de la poussière de cristal, comme si tous les arbres avaient été brisés. Les notes discordantes de carillon se mêlent au sein du bosquet. Au-delà, la pièce semble beaucoup plus grande que les précédentes, si bien que vous n'en distinguez pas le fond. Cette salle s'étend vraisemblablement sur des dizaines de mètres, voire davantage, mais il est impossible d'en préciser les dimensions exactes en raison du voile de brume étincelante qui règne sur l'endroit.

La portion de cette salle qui s'étend au-delà du plan est similaire à la description qui en est faite en F5. L'abri habituellement valable dans les bosquets s'applique à l'ensemble de la pièce (cf. encadré de la page 22), sauf dans les zones détruites par le pouvoir de son des hurleurs cristallins.

Créatures. Les hurleurs cristallins sont des créatures bizarres qui se nourrissent d'âmes préincarnées. Contrairement aux siroteurs spirituels et autres énergons, ce sont des êtres tangibles composés de cristal vivant. Ils se nourrissent en brisant de petits bosquets d'arbres de cristal avant d'avaler les âmes préincarnées qui en tombent. Les PJ qui entrent dans la pièce sont leurs cibles pour les mêmes raisons que dans le cas des siroteurs spirituels : ils sont attirants et leur âme a l'air fort goûteuse.

Hurleurs cristallins (2). 378 pv ; cf. Appendice I.

Tactique. Les hurleurs cristallins prennent conscience de la présence des PJ au moment même où ils entrent dans la pièce. Dès qu'ils se trouvent dans un rayon de 6 mètres, ils utilisent leur attaque de son.

Développement. Si le combat dure plus de 10 rounds, le bruit attire l'attention des maraudeurs spirituels situés en F8, qui s'en prennent indifféremment aux PJ et à leurs adversaires.

F10. Un bosquet paisible

La douce mélodie de centaines de carillon en cristal envahit la pièce. Les arbres de cet endroit semblent avoir été épargnés. À l'exception de quelques éclats ici et là, il semble que les événements agitant le reste du Bastion n'aient pas touché cette salle.

L'abri habituellement valable dans les bosquets s'applique à l'ensemble de la pièce (cf. encadré de la page 22).

Actuellement, aucun rejeton ou démon se ne cache dans cette pièce. De plus, aucun hurleur ou énergon n'y chasse en quête d'âmes savoureuses. Les PJ ne courent ici pas le risque de faire des rencontres aléatoires déplaisantes, comme c'est le cas dans les régions inexplorées du Bastion (cf. zone F5).

Trésor. Un tour de la pièce révèlera le squelette d'un orque mâle en harnois sur lequel est visible le symbole sacré du soleil. Les arbres de cristal ont en partie recouvert le corps, mais il est encore visible.

Ce cadavre est tout ce qui reste du paladin Orrun-Pélor, un orque des plus pieux (quand il reçut le statut de paladin, il changea son nom d'Orrun en Orrun-Pélor pour prouver sa dévotion). Déguisé en démon à l'aide d'un sort de *changement de forme*, le paladin pénétra dans le Bastion aux côtés de la première vague de fiélons envoyés contre Ashardalon. À l'instar des démons, il cherchait à terrasser le dragon, mais pour des raisons beaucoup plus nobles.

Pressé de quitter ces démons dont il ne supportait pas la présence, il se sépara du groupe principal et installa son campement en ces lieux, avant de baisser la garde. Épuisé, démoralisé par la perte de ses compagnons et de son destrier face aux sbires du dragon, quelques jours plus tôt, et peiné par le manque total de soutien de Pélor (dû à l'Interdit), Orrun-Pélor s'endormit. Et durant son sommeil, un maraudeur spirituel dévora son âme.

Cette histoire est fort triste, d'autant qu'il n'est pas possible de rappeler le paladin à la vie. Cependant, son équipement tend les bras aux PJ. Parmi ses affaires se trouve l'arme avec laquelle il espérait vaincre Ashardalon : l'artefact *Marteldragon*.

L'équipement d'Orrun-Pélor inclut donc les objets suivants : bracelet de torture démoniaque, *harnois +4*, *arc long composite +4* (bonus de For +4), 20 *flèches +5*, 2 *potions de soins modérés*, *potion de vol*, parchemin de *délivrance de la paralysie*, parchemin de *protection contre la mort*, *amulette d'armure naturelle +1*, *cor du Bien*, *serre-tête de lumière dévastatrice* et *Marteldragon* (cf. Appendice III).

F11. Ashardalon et le Node (ND 27)

Les créatures qui traversent chaque pièce du Bastion (F2–F10) sont harmonisées (cf. F3) jusqu'à ce qu'elles quittent l'endroit. Dès lors que l'harmonisation a lieu, les sujets savent qu'ils sont en mesure de franchir le flux et de pénétrer dans le Node en F11 (les créatures qui s'y trouvent déjà pouvant revenir en n'importe quelle zone F3). Toutefois, les créatures harmonisées déjà présentes dans le Node prennent conscience de toute nouvelle harmonisation.

> Ici demeure une créature incroyablement puissante, un dragon rouge vif au visage démoniaque. Sur sa poitrine figure une impressionnante cicatrice ayant plus ou moins la forme d'un humanoïde ailé. Le dragon porte une amulette autour du cou, un fragment du *totem spirituel*. Cette créature mesure plus de 18 mètres de haut, près de 12 mètres de large, 24 mètres de long et occupe un peu plus de la moitié de l'espace disponible. Elle se situe au centre de la pièce.
>
> L'endroit fait près de 30 mètres de diamètre et les murs semblent constitués d'une lumière éclatante. Le plafond de cristal se situe à près de 30 mètres du sol. Un flot de formes spectrales et luisantes s'écoule du milieu du plafond telle une cascade. Mais le dragon, tel un rocher encombrant un cours d'eau, interrompt ce flot. Cette matière légèrement luisante et bruissante recouvre l'ensemble du sol de la pièce, sur près de 60 cm de profondeur.
>
> Une tour de 6 mètres de diamètre et de 9 mètres de haut se dresse près du bord de la pièce. Elle est parsemée de meurtrières et son sommet est surmonté de créneaux. La matière spirituelle clapote contre sa base. Enfin, un humanoïde de petite taille apparaît au sommet de la tour, derrière les créneaux.

Les PJ se trouvent dans le Node, également qualifié de Centre. La matière spirituelle est constituée de la trame même du plan de l'énergie positive et se rassemble dans ce réservoir d'où elle va ensuite nourrir les arbres de cristal portant les âmes préincarnées. Mais avec la venue d'Ashardalon, l'ordre naturel des choses a été perturbé.

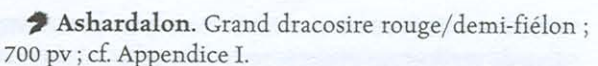
Créatures. Un grand dracosire rouge au cœur de démon détourne le flot et siphonne la matière spirituelle. Ashardalon l'absorbe en partie, créant ainsi un tourbillon miniature de matière spirituelle autour de sa cicatrice. L'un de ses rejetons préférés reste à ses côtés, à l'abri de la tour (une *forteresse de Daern*). Il s'agit de Pémoka, une barde kobold/demi-dragon, qui tire son statut des récits divertissants qu'elle fait à son père, actuellement coincé.

À l'instar de toute créature située dans le Node, Ashardalon prend conscience de tout individu entrant en harmonie avec l'endroit. D'instinct, il recourt alors à son enchaînement d'actions car il sait qu'une horde de démons le pourchasse. Il salue les nouveaux venus d'une voix tonnante, beaucoup plus puissance que ce que les PJ ont déjà pu entendre. Cependant, le dragon est piégé (cf. ci-dessous), si bien qu'il est davantage enclin à s'expliquer avec des intrus non démoniaques qu'a entamer les hostilités. Si les héros révèlent que le descendant de Dydd se trouve parmi eux, Ashardalon met un terme aux négociations sur-le-champ en hurlant : « Alors vous allez mourir ! », puis il passe à l'attaque.

- « Bienvenue à la Fontaine de la Vie, le Node, du Bastion des Âmes à Naître ! L'endroit est désormais mien et je l'ai rebaptisé sous le nom du Bastion des Âmes Damnées. Expliquez-moi les raisons de votre intrusion et peut-être vous laisserai-je la vie sauve. »
- « Mon cœur va mal, dans tous les sens du terme, mais surtout parce que je suis en train de le perdre. Mon cœur d'origine fut mortellement et mystiquement blessé par celle que je ne veux… que je ne puis nommer, aussi lui ai-je trouvé un remplaçant. Le cœur est le démon Ammet, également connu sous le nom du Dévoreur d'Âmes. Malheureusement, je dois admettre qu'il s'est affaibli au fil des siècles. Si je n'avais pas trouvé le Bastion, sans doute aurais-je péri. Désormais, je dois rester dans le Node, de peur que mon cœur ne me lâche complètement. Je suis dépendant à cette énergie brute de la vie. »
- « Les démons sont après moi, c'est évident. Pour des raisons qui m'échappent, ils souhaitent récupérer Ammet. J'aurais préféré choisir un rejeton des Abysses moins important, mais il n'est pas possible de faire machine arrière. Ammet fait partie de moi et restera en moi à jamais. »
- « Croyez-vous vraiment que je me soucie de savoir que la matière spirituelle que j'absorbe crée un vide dans le multivers ? Non, car je suis au sommet de la chaîne alimentaire ! Les vies que je dévore sont pures, aucune incarnation ne les a souillées, et mes repas n'en sont que meilleurs ! Rejoignez-moi et vous vivrez vous aussi éternellement. Songez-y, vous pourriez aller et venir à votre guise, me rapporter des nouvelles des événements qui agitent le cosmos. En échange, je vous laisserai la vie sauve, vous aurez toute ma gratitude et recevrez peut-être le don d'immortalité. »

Les PJ bons préoccupés par les perturbations que connaît le cycle de la vie ne mettront pas longtemps à décliner cette proposition. Si Nurn est aux côtés de PJ hésitants, il précisera qu'Aaméul ne renoncera pas tant qu'Ashardalon sera en vie. Pire encore, l'Interdit pourrait frapper tous ceux qui se sont introduits dans le Bastion. Mieux vaut donc que les PJ se chargent maintenant du cas du dragon.





Ashardalon. Grand dracosire rouge/demi-fiélon ; 700 pv ; cf. Appendice I.

Pémoka. Bard 13 kobold/demi-dragon ; 84 pv ; cf. Appendice I.

Tactique. Le grand dragon ne voit pas au travers du bord de la zone F3, mais son modificateur de Perception auditive de +50 lui permettra certainement d'entendre les intrus sur le point de pénétrer dans le Node. Qu'il réalise l'harmonisation de créatures ou entende ces dernières arriver, il aura recours à son enchaînement d'actions. Il lance un sort par round, en commençant par *rapidité*. Si les PJ se mettent à discuter, il retarde l'incantation des autres sorts. Une fois l'affrontement commencé, il renonce à son enchaînement d'actions et plonge au beau milieu de la mêlée (mais *rapidité* reste au cœur de sa stratégie et il le lance quoi qu'il arrive). Il est donc possible qu'Ashardalon n'ait pas le temps de jeter plus d'un ou deux sorts, ce qui ne sera pas un luxe pour ce qui est des PJ.

Ashardalon sait que les créatures suffisamment stupides pour l'affronter sont certainement protégées contre les dégâts de feu, mais il souffle tout de même tous les 1d4 rounds pour abattre leurs protections. Cependant, il ne soufflera pas sur un groupe abritant le descendant de Dydd, du moins pas durant les 4 premiers rounds. N'oubliez pas qu'il peut user du don Pouvoir magique rapide (*destruction*) au prix d'une action libre. En revanche, son pouvoir de *convocation de monstres IX* ne lui est d'aucune utilité au sein du Bastion. Pour le reste, il use d'attaques à outrance en se servant de l'arsenal d'attaques naturelles mentionné dans son profil. Enfin, Ashardalon a le don Capture (cf. page 303 du *Manuel des Monstres*), toujours utile pour broyer un adversaire entre ses mâchoires ou ses griffes.

Les sorts visant le dragon doivent d'abord passer sa résistance à la magie (35), puis son *anneau de renvoi des sorts*, sans oublier qu'il a droit à un jet de sauvegarde (le cas échéant). L'*anneau de contresort suprême* (cf. Appendice III) annule le premier *arrêt du temps* des PJ, même si leur adversaire est pris au dépourvu ou hébété par la puissance du descendant de Dydd.

Le dragon ne quittera pas la pièce F11 de son plein gré et ne passera pas plus de 1 round à l'écart du bassin de matière spirituelle.

Pémoka, la barde kobold/demi-dragon située au sommet de la forteresse, lance *dissipation suprême* sur les PJ bénéficiant de sorts, précédée de *détection de l'invisibilité* si nécessaire, puis *soins intensifs* et autres sorts de guérison sur son père. Au combat, elle n'est pas très utile et n'est finalement là que pour divertir son père. Elle utilise également son parchemin de *liberté de mouvement* si son père en a besoin.

Le Node

La matière spirituelle qui tombe en cascade et s'accumule dans la pièce est de l'énergie positive concentrée. Elle est donc deux fois plus puissante que d'habitude et confère une guérison accélérée (10) à toute créature située à son contact. Un simple bracelet de torture risque donc de ne plus suffire pour compenser le trop-plein d'énergie positive, si bien que les PJ voudront peut-être en mettre un second. Comme précisé plus haut, toute créature exposée doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) par round durant lequel ses points de vie temporaires dépassent son total normal de points de vie. En cas d'échec, elle explose en un souffle d'énergie et périt du même coup.

Le descendant de Dydd. Si vous en avez le temps, recopiez l'invocation qui suit sur un bout de papier et remettez-le au PJ qui incarne le descendant de Dydd afin qu'il puisse la lire à haute voix : « Au nom de Dydd, dont le sang est mon sang, et qui t'a terrassé, sens de nouveau la douleur en ton cœur ! » Une fois ces paroles prononcées, le corps du descendant vire au rouge rubis et dégage une telle lueur qu'il illumine l'ensemble de la pièce. Le dragon se met alors à vociférer.

En termes de jeu, Ashardalon perd 1 round d'actions car il est horrifié (comme hébété). Après cela, il ne s'en prendra pas directement au descendant durant les 4 rounds suivants, sauf si celui-ci l'attaque en premier. Une fois les 4 rounds écoulés, le dragon attaque comme bon lui semble. Cependant, le descendant de Dydd brille tant qu'il se trouve dans un rayon de 60 mètres d'Ashardalon. Si le dragon tue ou neutralise tous les membres du groupe avant la fin des 4 rounds, il est libre de s'en prendre au descendant de Dydd.

Tant que dure la lueur, le grand dracosire est victime d'un malus de –4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de compétence et tests de caractéristique, sans compter que le DD de sauvegarde contre ses pouvoirs est réduit de 4 points. Enfin, il perd le bénéficie de sa guérison accélérée (15) découlant de son immersion quasi permanente dans la matière spirituelle. De plus, son souffle n'inflige que 75 % des dégâts habituels (18d10 au lieu de 24d10).

Si le descenddant de Dydd est tué ou neutralisé, la lueur disparaît et ses effets protecteurs avec elle.

Trésor. Ashardalon a consacré le gros de son prodigieux trésor à mettre la main sur le Bastion et à trouver le moyen d'y entrer. Son seul trésor est maintenant celui qui figure dans la description de son profil. N'oubliez pas l'équipement de Pémoka et la *forteresse de Daern*.

Développement. Il est probable que les PJ doivent battre en retraite face à l'assaut initial d'Ashardalon. Si des démons sont encore présents dans les pièces adjacentes, ils s'abstiennent d'attaquer les aventuriers car il est évident qu'ils partagent le même but. La Cathézare leur a cependant gardé rancune et a fait le serment de les supprimer. Si elle est encore en vie, elle renonce pour un temps à servir Aaméul et attend le bon moment pour frapper.

Si les PJ parviennent à vaincre Ashardalon (un exploit qui leur vaudra de passer à la postérité), leur victoire est gâchée par le retour d'Ammet :

> Le corps d'Ashardalon frémit. Le poitrail du monstre se distend puis se déchire violemment. Un véritable geyser de sang en jaillit, suivi de près par une créature grotesque, un cœur en forme de démon. Cette créature semble animée par l'incarnation du Mal. Elle mesure plus de 3,50 mètres de haut, a une peau rouge sang et d'énormes mains griffues. Elle déploie ses ailes et prend soudainement feu.
> Elle lève alors les mains et hurle : « Libre ! Ammet est revenu ! Que mes armes me soient restituées ! » Pour toute réponse, la matière spirituelle perd son éclat et



la pièce est plongée dans l'obscurité pendant une fraction de seconde. Même les flammes qui entourent Ammet semblent s'estomper. Un instant plus tard, les flammes et la lumière reviennent. Ammet tient désormais une grande épée couverte de runes dans une main et un fouet à trois cordes dans l'autre. Chacune est aussi noire que la nuit. Le flot de matière spirituelle se met à tournoyer de plus en plus rapidement autour du démon, qui semble attirer l'énergie à lui. L'attraction est telle que toutes les créatures vivantes présentes sentent leurs forces diminuer.

Si les PJ ont vaincu Ashardalon à l'aide d'un pouvoir ou d'un sort ne laissant aucun corps derrière lui (comme *désintégration* ou *emprisonnement*), Ammet est bel et bien présent mais n'a pas besoin de se frayer un chemin hors du cadavre.

Voici Ammet, qui il y a encore quelques instants permettait à Ashardalon de rester en vie. Le temps passé au sein du grand dracosire l'a considérablement changé et lui a notamment conféré l'archétype demi-dragon. Le démon attaque aussitôt tout rejeton restant d'Ashardalon. Sinon, il remercie les PJ avant de pousser un hurlement, sans doute un rire. Si Nurn est toujours aux côtés des PJ, il attaque Ammet. Tout agent démoniaque d'Aaméul encore présent s'en prend également au balor (tentant de le neutraliser et non de le tuer). De son côté, la Cathézare en a assez de servir Aaméul. Si elle est encore en vie et assiste à la scène, elle prête un serment d'allégeance au démon.

Si aucun adversaire ne se présente (ou si Ammet les vainc sans que les PJ s'en mêle), le balor se tourne vers les aventuriers : « Vous avez rendu un grand service à Ammet. Mais vous, et vous seul, savez qu'il est revenu. Ammet préfère que son retour reste secret. Vous allez donc perdre la vie, et votre âme par la même occasion. »

Ammet peut se montrer des plus sanguinaires et vouloir aussitôt terrasser les PJ. Cependant, il est tout aussi possible qu'il ne sache pas trop quoi faire et accepte de conclure un marché. Les aventuriers méritent bien un sursis s'ils ont précédemment utilisé toutes leurs ressources et ne semblent pas disposés à fuir. Ammet pourra par la suite constituer un adversaire terrifiant pour des PJ puissants.

Ammet. Balor évolué/demi-dragon ; 210 pv ; cf. Appendice I.

Tactique. L'arme la plus puissante d'Ammet est son fouet, l'artefact connu sous le nom de *Langue Infernale*, dans lequel une grande partie de la puissance du balor fut investie lors de sa création. Il s'agit là de l'arme préférée du monstre. Contrairement à un balor classique, il n'use pas de son pouvoir d'enchevêtrement. *Langue Infernale* n'est pas un moyen de parvenir à ses fins, mais une fin en soi. Cet artefact est pourvu de trois lanières. Quand le monstre porte un coup, il y a une chance pour que les trois touchent au but (cf. Appendice III). Si le combat tourne mal pour le démon, il s'empare du fragment du *totem spirituel* accroché au cou du dragon et tente de se téléporter à l'entrée du Bastion, avant de prendre la fuite dans le multivers. Cependant, il est lui aussi dépendant à la matière spirituelle du Node et finira par revenir s'y nourrir si personne ne l'en empêche.

CONCLUSIONS

« Après le feu vient le neige, et même la vie des dragons a une fin. »
— J. R. R. Tolkien, *Bilbo le Hobbit*

Que les PJ l'aient emporté ou non, l'aventure est terminée.

Échec

Les PJ ont perdu le fil des événements ou ont été tués. S'ils ont laissé le descendant de Dydd tomber dans les griffes d'Aaméul, il est possible que les démons aient vaincu Ashardalon et capturé Ammet. Dans ce cas, Démogorgon n'est plus qu'une seule et même entité, ce qui ne change pas grand-chose pour l'ensemble du monde. Cette solution a l'avantage de débarrasser le Bastion d'Ashardalon et de restaurer le cycle de la vie.

Si les démons n'y parviennent pas et que les PJ échouent eux aussi, Ashardalon reste coincé dans le Bastion. Désormais, tant que rien ne sera fait, des créatures naîtront dépourvues d'âmes ici et là, un peut partout dans le multivers, et le rythme ne fera que s'accélérer en raison des besoins toujours plus élevés du grand dracosire.

L'alliance PJ/Ashardalon

Des PJ peu scrupuleux ou désespérés seront peut-être séduits par la proposition d'Ashardalon. Bien que cette issue puisse paraître idéale de prime abord, les PJ vont être confrontés à différentes menaces à long terme : un défilé ininterrompu de maraudeurs et de maîtres spirituels, des raids démoniaques orchestrés par Aaméul ou un groupe d'aventuriers réunis par des dieux s'inquiétant au sujet de l'Interdit. Les détails restent à votre entière discrétion.

Succès

Lorsque les PJ s'apprêtent à quitter le Bastion, un groupe de maîtres spirituels se présente à eux :

Cinq points lumineux apparaissent dans les airs. Ils prennent rapidement la forme d'humanoïdes constitués de lumière. Le son de milliers de carillons de cristal retentit, dévoilant une note parfaite au moment où se présentent les entités. Ces dernières dégagent une joie pure et quasi palpable.

Les cinq formes sont des maîtres spirituels. Ils communiquent par télépathie, remerciant les PJ pour leur exploit et leur offrant un présent.

- « Le cycle de la vie a été restauré. L'Interdit n'a pas été enfreint et les dieux respirent enfin. Nous sommes les manifestations des forces de la création. Nous vous remercions. Acceptez notre présent et soyez heureux. »

Tous les PJ reçoivent un « éclair spirituel » qui jaillit du groupe d'énergons. Tous les PJ défunts bénéficient d'une *résurrection suprême*. Les affaiblissements et les diminutions de caractéristiques sont annulés, les niveaux négatifs dissipés, et les poisons, les maladies et les malédictions levés. Désormais, chaque PJ bénéficie du pouvoir de guérison



accélérée (5) jusqu'à ce que la mort vienne le chercher. Dans ce cas, il jouit aussitôt d'une *résurrection suprême*. Tant qu'elle n'a pas servi, cette résurrection ne peut pas être dissipée. Une fois la résurrection utilisée, la guérison accélérée disparaît.

Les héros tuent Ashardalon et détruisent ou repoussent Ammet. Les naissances reprennent normalement. Aaméul n'a plus de raisons d'envoyer des agents aux trousses du descendant de Dydd et a certainement perdu son agent le plus compétent si la Cathézare est morte ou est passée dans un autre camp. Après plus de mille ans d'atrocités ayant abouti à l'invasion du Bastion des Âmes à Naître, le grand dracosire Ashardalon est mort et définitivement vaincu.

Les PJ comptent maintenant parmi les mortels les plus puissants du multivers. Rares sont les créatures qui les surpassent et même les dieux connaissent leur nom. Ils resteront des héros jusqu'à la fin des temps.

Au-delà du niveau 20

Les personnages survivant à cette aventure ont de bonnes chances de gagner suffisamment de PX pour progresser au-delà du niveau 20. Les niveaux 21 et plus sont qualifiés de « niveaux épiques » et les règles les concernant figurent dans le *Guide des Personnages Légendaires*. Si vous ne possédez pas ce supplément, chaque intéressé doit choisir un avantage épique (cf. plus bas). Les personnages ne gagnent plus de points de caractéristique et de dons comme avant. Pour calculer les PX nécessaires pour passer d'un niveau au suivant, multipliez le niveau global du personnage par 1 000, et ajoutez le produit obtenu aux PX requis à son niveau actuel. Par exemple, pour atteindre le niveau 21, il faut 20 000 PX + 190 000 PX, pour un total de 210 000 PX.

Avantages épiques

Pour chaque niveau obtenu au-delà du niveau 20, un personnage choisit l'un des avantages qui suivent. Un même avantage peut être choisi plusieurs fois. Par exemple, un personnage a le droit de prendre un bonus de +1 à l'attaque au niveau 21 puis au niveau 22.

+1 niveau effectif. Le personnage gagne un niveau de classe, les aptitudes et points de compétence en découlant, et augmente le degré de maîtrise maximal de ses compétences de 1 point. Il ne touche pas à son bonus de base à l'attaque, ses dés de vie, ses points de vie et ses jets de sauvegarde. Il est impossible de choisir cet avantage pour augmenter un niveau de classe au-delà du niveau 20 ou pour prendre un niveau dans une classe précédemment abandonnée. Par exemple, un ancien paladin ne peut pas gagner de nouveaux niveaux de classe de paladin.

+1 point de caractéristique. Augmentez une valeur de caractéristique de 1 point. Cet avantage épique remplace l'augmentation de caractéristique dont les personnages bénéficient habituellement tous les quatre niveaux.

+1 à l'attaque. Augmentez le bonus de base à l'attaque de +1. Ce bonus ne saurait augmenter le nombre d'attaques supplémentaires découlant d'un bonus de base à l'attaque élevé. Par exemple, le bonus de base à l'attaque d'un guerrier de niveau 21 choisissant cet avantage sera de +21/+16/+11/+6.



+1 niveau de sort supplémentaire. Le personnage gagne un emplacement de sort par jour d'un niveau supérieur au plus haut niveau de sort auquel il a déjà accès dans une classe précise. Cet avantage n'est applicable que si le personnage est déjà pourvu de 20 niveaux dans une classe de lanceur de sorts. Ce type d'emplacement de sort permet de jeter des sorts d'un niveau inférieur et des sorts modifiés par des dons de métamagie.

APPENDICE I : PROFILS DES PNJ

Cette section dévoile les profils des divers PNJ et créatures de cette aventure. Ils sont classés par section et par ordre alphabétique.

Première partie, scène 1 : la Cathézare

La Cathézare. Demi-marilith/demi-kyton, f ; FP 22 ; Extérieur de taille G ; DV 20d8+160 ; pv 250 ; Init +10 ; VD 12 m ; CA 35, *clignotement* 50 % de chances d'être ratée (contact 19, pris au dépourvu 31) ; BBA +20 ; Lutte +35 ; Att chaîne (+31 corps à corps, 2d8+11) ou queue (+28 corps à corps, 4d6+5) ; Out 6 chaînes (+31 corps à corps, 2d8+11) et queue (+28 corps à corps, 4d6+5) ; AS constriction (4d6+16), convocation de fiélon, danse des chaînes, étreinte, pouvoirs magiques, regard déstabilisant ; Part immunité contre l'électricité, le feu, le poison et la *terreur*, réduction des dégâts (10/Bien), régénération (5), résistance à l'acide (10) et au froid (10), résistance à la magie (30), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres, vision lucide ; Esp/all 3 m/3 m ; AL NM ; JS Réf +27, Vig +25, Vol +22 ; For 32, Dex 30, Con 27, Int 22, Sag 20, Cha 24.

Compétences et dons. Acrobaties +33, Art de la magie +26, Bluff +27, Concentration +23, Connaissances (plans) +26, Connaissances (religion) +26, Décryptage +26, Déplacement silencieux +30, Détection +33, Diplomatie +11, Discrétion +26, Équilibre +12, Évasion +32, Fouille +26, Intimidation +9, Perception auditive +33, Psychologie +25, Saut +13 ; Arme de prédilection (chaîne), Attaque en puissance, Attaques multiples, Combat à plusieurs armes, Enchaînement, Multidextrie.

Constriction (Ext). La Cathézare inflige 4d6+16 points de dégâts chaque fois qu'elle remporte un test de lutte opposé. De plus, la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 31) pour ne pas perdre connaissance tant que les anneaux lui coupent le souffle, puis pendant 2d4 rounds après avoir été relâchée.

Convocation de fiélon **(Mag).** Une fois par jour, la Cathézare peut tenter d'appeler 1 balor ou 1 diantrefosse (avec 50 % de chances de succès).

Danse des chaînes (Sur). La plus terrifiante attaque de la Cathézare est sa faculté à contrôler jusqu'à quatre chaînes situées dans un rayon de 6 mètres. Dans le cadre d'une action simple, elle peut les faire danser et se déplacer à son gré. De plus, elle peut augmenter leur taille de 4,50 mètres et faire jaillir clous et lames sur toute leur longueur. Ces chaînes attaquent avec autant d'efficacité que si la Cathézare les maniait personnellement. Si la chaîne est tenue ou portée par une autre personne, celle-ci doit réussir un jet de Volonté (DD 21) pour briser le contrôle de la Cathézare sur cette chaîne. Si le jet de sauvegarde est réussi, la Cathézare ne peut plus tenter de contrôler cette chaîne en particulier pendant les 24 heures suivantes ou jusqu'à ce que son propriétaire la lâche.

La Cathézare peut également grimper (à sa vitesse de déplacement normale) aux chaînes qu'elle contrôle sans avoir besoin d'effectuer de test d'Escalade.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la Cathézare doit réussir une attaque de queue. Elle peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction.

Pouvoirs magiques. *Arme alignée*, *arme magique*, *aura maudite* (DD 25), *barrière de lames* (DD 23), *détection de l'invisibilité*, *métamorphose*, *projection d'image* (DD 23), *télékinésie* (DD 22) et *téléportation suprême* (uniquement elle-même et 25 kilos d'objets), à volonté. Niveau 20 de lanceur de sorts.

Regard déstabilisant (Sur). Portée 9 mètres, Volonté, DD 21, annule. La Cathézare peut transformer son visage pour lui donner les traits d'un ennemi de son adversaire ou au contraire d'un être cher disparu depuis peu. Quiconque rate son jet de sauvegarde est déstabilisé, ce qui se traduit par un malus de –2 au jet d'attaque pendant 1d3 rounds.

Intrépide (Ext). La Cathézare est tellement féroce qu'elle pense que nul ne peut la vaincre. Elle est immunisée contre les effets de *terreur*, ce qui inclut les tests d'Intimidation.

Régénération (Ext). La Cathézare subit des dégâts létaux uniquement des armes du Bien et des sorts ou effets accompagnés du registre du Bien.

Si elle perd un membre, celui-ci repousse en 2d6 × 10 minutes, sauf si elle l'accole à la plaie, auquel cas il est ressoudé instantanément.

Télépathie (Sur). La Cathézare peut communiquer mentalement avec toute créature douée d'un langage située dans un rayon de 30 mètres.

Vision lucide (Sur). La Cathézare bénéficie en permanence des effets du sort *vision lucide* (niveau 20 de lanceur de sorts).

Compétences. La Cathézare bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection et de Perception auditive. Elle bénéficie également d'un bonus racial de +8 aux tests d'Artisanat en rapport avec le travail du métal.

Dons. Combinés à ces facultés naturelles, le don de Combat à plusieurs armes permet à Cathézare d'attaquer avec tous ses bras en même temps sans subir le moindre malus au jet d'attaque.

Enchaînement d'actions de la Cathézare

La Cathézare lance *barrière de lames* (DD 23), *arme magique* et *aura maudite* (DD 25). Son profil est alors modifié comme suit : CA 45 ; Att chaîne (+32 corps à corps, 2d8+12) ou queue (+28 corps à corps, 4d6+5) ; Out chaîne (+32 corps à corps, 2d8+12), 5 chaînes (+31 corps à corps, 2d8+11) et queue (+28 corps à corps, 4d6+5) ; AS inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force (Vigueur, DD 25, annule) aux assaillants bons ; Réf +33, Vig +29, Vol +26.



Possessions. Cape de résistance +5, anneau de clignotement, boule de cristal, casque de téléportation, 3 *potions de soins importants, marque de sang* (cf. Appendice III), *bracelets de fuite* (cf. Appendice III).

Nurn. Rou 5 slaad funeste, m ; FP 18 ; Extérieur (Chaos, extraplanaire) de taille M ; DV 15d8+60 plus 5d6+20 ; pv 164 ; Init +12 ; VD 9 m ; CA 33 (contact 15, pris au dépourvu 33) ; BBA +18 ; Lutte +24 ; Att griffes (+24 corps à corps, 3d6+6 plus étourdissement) ; Out 2 griffes (+24 corps à corps, 3d6+6 plus étourdissement) et morsure (+22 corps à corps, 2d10+3) ou *épée courte +5 anarchique* (+30/+25/ +20/+15 corps à corps, 1d6+11/19–20) ; AS attaque sournoise (+3d6), *convocation de slaads*, étourdissement, facultés psioniques, pouvoirs magiques ; Part change-forme, esquive instinctive, esquive totale, guérison accélérée (5), immunité contre le son, recherche des pièges, réduction des dégâts (10/Loi), résistance à l'acide (5), à l'électricité (5), au feu (5) et au froid (5), sens des pièges (+1), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m) ; AL CN ; JS Réf +21, Vig +14, Vol +14 ; For 22, Dex 26, Con 18, Int 18, Sag 18, Cha 18.

Compétences et dons. Acrobaties +33, Bluff +21, Connaissances (histoire) +22, Connaissances (plans) +22, Déplacement silencieux +31, Détection +27, Diplomatie +6, Discrétion +31, Équilibre +10, Escalade +24, Évasion +26, Fouille +27, Intimidation +6, Perception auditive +22, Saut +26 ; Arme de prédilection (épée courte), Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Science de l'initiative.

Facultés psioniques (Mag). *Détection de pensées, divination, suggestion* et *vision lointaine* (cf. ci-dessous), à volonté ; *métafaculté* (cf. ci-dessous), 2 fois/an.

Métafaculté. Nurn peut recourir à cette faculté contre une créature qu'il a vue à l'aide de *vision éloignée* ou sur laquelle il a réussi à user de *détection de pensées* ou de *suggestion*. Il obtient alors une image mentale du sujet, son alignement et sa localisation (ce qui lui permet de se téléporter près de lui comme s'il l'avait soigneusement étudiée). *Souhait, esprit impénétrable* ou une *amulette d'antidétection* ne sauraient bloquer cette faculté. Cependant, les prisons d'origine divine (comme celle de Desayeus) et les décrets de nature plus puissante encore (comme l'Interdit qui frappe le Bastion des Âmes à Naître) l'empêchent de fonctionner. L'utilisation de cette faculté est particulièrement épuisante, si bien que Nurn ne peut y recourir que 2 fois par an (au moment de l'aventure, il s'en est déjà servi une fois).

Vision lointaine. Identique au sort *scrutation*, si ce n'est que Nurn n'a pas besoin de focaliseur (cf. page 138 du *Grand Manuel des Psioniques*).

***Convocation de slaads* (Mag).** Deux fois par jour, Nurn peut tenter de convoquer 1–2 slaads rouges ou bleus (60 % de chances de succès) ou 1–2 slaads verts (40 % de chances de succès).

Étourdissement (Ext). Trois fois par jour, Nurn peut tenter d'étourdir son adversaire en le frappant à l'aide de l'une de ses attaques naturelles. Sa cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 21) sous peine d'être étourdie pendant 1 round (elle subit de toute façon les dégâts propres à l'attaque).

Pouvoirs magiques. *Animation d'objets, boule de feu* (DD 17), *cercle magique contre la Loi, détection de l'invisibilité, détection de la magie, doigt de mort* (DD 21), *fracassement* (DD 16), *identification, invisibilité, marteau du Chaos* (DD 18), *rejet de la Loi* (DD 19), *ténèbres profondes, terreur* (DD 18) et *vol*, à volonté ; *cercle de mort* (DD 20), *manteau du Chaos* (DD 22) et *parole du Chaos* (DD 21), 3 fois/jour ; *implosion* (DD 23) et *mot de pouvoir aveuglant*, 1 fois/jour. Niveau 15 de lanceur de sorts.

Change-forme (Sur). Nurn peut prendre la forme humanoïde de son choix (action simple). Sous forme humanoïde, il est incapable d'utiliser ses armes naturelles (bien qu'il puisse s'équiper d'armes et d'une armure selon son apparence). Il peut la conserver jusqu'à ce qu'il choisisse d'en adopter une autre. Ce changement ne saurait être dissipé, mais il recouvre sa forme naturelle s'il est tué. Un sort de *vision lucide* révèle la forme naturelle de la créature.

Télépathie (Sur). Nurn peut communiquer mentalement avec toute créature douée d'un langage située dans un rayon de 30 mètres.

Possessions. Épée courte +5 anarchique, armure de cuir cloutée +3, amulette d'antidétection, 2 *potions d'invisibilité,* 4 *potions de rapidité,* 1 *potion d'état gazeux,* 2 *potions de soins importants.*

Enchaînement d'actions de Nurn

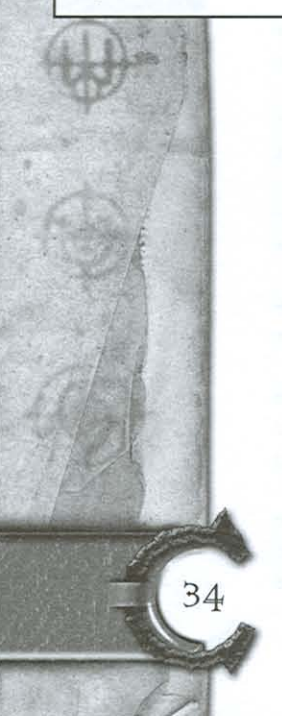
Nurn boit une *potion de rapidité*, puis il active *manteau du Chaos* (DD 22), *vol* et *détection de l'invisibilité*. Son profil est alors modifié comme suit : CA 38 ; VD 18 m, vol 27 m (bonne) ; Att griffes (+25 corps à corps, 3d6+6 plus étourdissement) ; Out *épée courte +5 anarchique* (+31/+31/ +26/+21/+16 corps à corps, 1d6+11/19–20) ; AS confusion pendant 1 round contre les assaillants loyaux ; Part RM (25) contre les sorts/lanceurs de sorts de la Loi ; Réf +26, Vig +18, Vol +18.

Première partie, scène 4 : l'Église des Éléments

Sylvaniens évolués. Plante de taille Gig ; FP 22 ; DV 21d8+147 ; pv 231 ; Init –1 ; VD 9 m ; CA 22 (contact 5, pris au dépourvu 22) ; BBA +15 ; Lutte +40 ; Att branche (+22 corps à corps, 2d8+13) ; Out 2 branches (+22 corps à corps, 2d8+13) ; AS *animation d'arbres*, dégâts doublés contre les objets, piétinement (2d8+19) ; Part réduction des dégâts (10/tranchant), traits des plantes, vision nocturne, vulnérabilité au feu ; AL NB ; JS Réf +5, Vig +17, Vol +8 ; For 37, Dex 8, Con 25, Int 12, Sag 15, Cha 12.

Compétences et dons. Connaissances (histoire) +8, Détection +9, Discrétion –9*, Intimidation +8, Perception auditive +9, Psychologie +9, Survie +9 ; Attaque en puissance, Volonté de fer.

***Animation d'arbres* (Mag).** À volonté, le sylvanien peut animer les arbres situés dans un rayon de 54 mètres. Il peut en contrôler jusqu'à deux en même temps. Un arbre normal a besoin de 1 round complet pour se déraciner, après quoi il se déplace à une vitesse de 3 mètres par round et se bat comme un sylvanien. Les arbres animés redeviennent inertes si le sylvanien qui les a appelés est mis hors de combat ou s'éloigne hors de portée. Ces précisions exceptées, ce pouvoir est similaire au sort *chêne animé*, jeté comme par un druide de niveau 12. Les arbres animés affichent la même vulnérabilité au feu que les sylvaniens.



Dégâts doublés contre les objets (Ext). Un sylvanien ou un arbre animé attaquant à outrance un objet ou une structure lui inflige des dégâts doublés.

Piétinement (Ext). Jet de Réflexes, DD 33, 1/2 dégâts.

Traits des plantes. Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral), le poison, les effets de sommeil, la paralysie, la métamorphose, l'étourdissement et les coups critiques.

Vulnérabilité au feu (Ext). Face aux attaques de feu, les sylvaniens subissent 50 % de dégâts en plus, qu'ils aient droit à un jet de sauvegarde ou pas, et qu'ils le réussissent ou non.

Compétences. * Le sylvanien bénéficie d'un bonus racial de +16 aux tests de Discrétion en forêt.

Première partie, scène 5 : la Guilde du Sommeil

La Prima Somniare. Ens 16 tormante, f ; FP 22 ; Extérieur (extraplanaire) de taille M ; DV 8d8+11 plus 16d4+16 ; pv 103 ; Init +5 ; VD 6 m ; CA 20 (contact 11, pris au dépourvu 19) ; BBA +16 ; Lutte +20 ; Att/Out morsure (+20 corps à corps, 2d6+6) ou rayon (+17 contact à distance) ; AS invasion des rêves, maladie, pouvoirs magiques ; Part immunités (charme, feu, froid, *sommeil* et terreur), réduction des dégâts (10/fer froid et magie), résistance à la magie (25), traits des Extérieurs, vision dans le noir (18 m) ; AL N ; JS Vig +14, Vol +22 (bonus de cardioline inclus) ; For 19, Dex 12, Con 12, Int 15, Sag 18, Cha 21.

Compétences et dons. Art de la magie +22, Bluff +13, Concentration +17, Connaissances (histoire) +10, Connaissances (mystères) +10, Connaissances (nature) +7, Connaissances (noblesse et royauté) +7, Connaissances (plans) +10, Connaissances (religion) +4, Décryptage +21, Détection +14, Diplomatie +9, Intimidation +15, Perception auditive +14, Psychologie +12 ; Arme de prédilection (rayon), Efficacité des sorts accrue, Esquive, Magie de guerre, Quintessence des sorts, Robustesse, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance.

Invasion des rêves (Sur). La tormante peut s'insinuer dans les rêves des individus chaotiques ou mauvais. Pour cela, elle utilise un charme appelé *cardioline*, qui lui permet de passer dans le plan Éthéré et de flotter au-dessus de sa victime. Une fois qu'elle a réussi à s'insinuer dans les rêves du dormeur, elle le chevauche jusqu'à l'aube. Le cauchemar résultant est tel qu'au réveil, la victime a subi une diminution permanente de 1 point de Constitution. La seule façon de stopper ces intrusions nocturnes consiste à affronter la tormante dans le plan Éthéré.

Cette tormante préfère cependant recourir à la *nacelle onirique*, qui lui permet de s'insinuer dans les rêves de n'importe quelle créature, sans avoir besoin de passer dans le plan Éthéré.

Maladie (Ext). Peste infernale, morsure, jet de Vigueur (DD 18), temps d'incubation 1 jour ; effet : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. À partir du deuxième jour, dès que le malade rate son jet de Vigueur, il doit aussitôt en jouer un second (même DD). S'il le rate également, un des points de Constitution perdus l'est de façon permanente.

Pouvoirs magiques. *Détection de la Loi, détection de la magie, détection du Bien, détection du Chaos, détection du Mal, métamorphose* (sur elle-même uniquement), *projectile magique, rayon affaiblissant* (DD 16) et *sommeil* (DD 16), à volonté (niveau 8 de lanceur de sorts). Toujours à volonté, la tormante peut également utiliser le pouvoir *passage dans l'éther* (niveau 16 de lanceur de sorts), à condition qu'elle possède sa *cardioline*.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/14/14/7/7/6/5/3 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 — *destruction de mort-vivant, détection de la magie, hébétement, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, ouverture/fermeture, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, brume de dissimulation, coup au but, projectile magique, protection contre le Bien* ; 2e — *endurance de l'ours, flou, grâce féline, image miroir, modification d'apparence* ; 3e — *déplacement, éclair, rapidité, vol* ; 4e — *confusion, peau de pierre, tempête de grêle, tentacules noirs d'Evard* ; 5e — *cauchemar, cône de froid, songe, téléportation* ; 6e — *désintégration, dissipation suprême, vision lucide* ; 7e — *cage de force, renvoi des sorts* ; 8e — *image onirique* (cf. Appendice III).

Possessions. Cardioline (cf. page 245 du *Manuel des Monstres*), *anneau des deuxièmes arcanes, anneau des troisièmes arcanes.*

Enchaînement d'actions de la Prima Somniare

La Prima Somniare lance *renvoi des sorts, vision lucide, peau de pierre, déplacement, rapidité, vol, grâce féline, endurance de l'ours, bouclier* et *image miroir*. Son profil est alors modifié comme suit : DV 8d8+27 plus 16d4+48 ; pv 151 ; CA 25, 1 chance sur 6–8 que sa véritable image soit touchée, 50 % de chances de la rater ; VD 12 m, vol 27 m (bonne) ; Att/Out morsure (+21/+21 corps à corps, 2d6+6) ou rayon (+20 contact à distance) ; Part réduction des dégâts (10/adamantium et 10/fer froid et magie) ; Réf +17, Vig +16 ; Dex 16, Con 16.

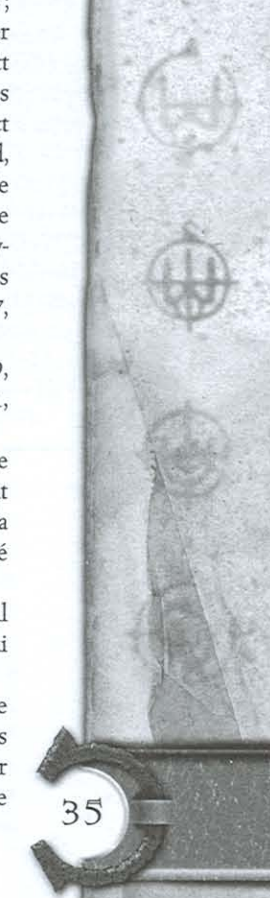
Tigre onirique. FP 6 ; Extérieur de taille G ; DV 6d8+18 ; pv 45 ; Init +2 ; VD 12 m ; CA 14, 50 % de chances de le rater (contact 11, pris au dépourvu 12) ; BBA +6 ; Lutte +16 ; Att griffes (+12 contact au corps à corps, 1d2 Sag) ; Out 2 griffes (+12 contact au corps à corps, 1d2 Sag) et morsure (+7 contact au corps à corps, 1d2 Sag) ; Esp/all 3 m/1,50 m ; AS bond, étreinte, pattes arrière ; Part ignore les 5 premiers points de dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid et de son à chaque round, immunités (coups critiques, étourdissement, paralysie, poison et *sommeil*), intangible, odorat, traits des Extérieurs, vision dans le noir (18 m) ; AL N ; JS Réf +7, Vig +8, Vol +5 ; For 23, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag —, Cha 6.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +9, Détection +3, Discrétion 5, Équilibre +6, Natation +11, Perception auditive +3.

Affaiblissement temporaire de Sagesse (Sur). Le contact d'une créature onirique inflige un affaiblissement temporaire de Sagesse à tout être vivant. Une créature dont la Sagesse tombe ainsi à 0 sombre dans un état comateux hanté de cauchemars.

Bond (Ext). Si le tigre onirique charge son adversaire, il peut effectuer une attaque à outrance (action complexe), qui inclut deux attaques de pattes arrière.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tigre onirique doit réussir une attaque de griffes ou de morsure. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de pattes arrière.



Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +12 contact au corps à corps, affaiblissement temporaire de 1d2 points de Sagesse par attaque.

Intangible. Ne peut être blessé que par les autres créatures intangibles, les armes magiques +1 ou mieux et la magie, avec 50 % de chances d'ignorer les dégâts d'origine tangible. Peut traverser les objets solides et les armures. Se déplace toujours en silence.

Tricératops ailé onirique. FP 12 ; Extérieur de taille TG ; DV 16d8+124 ; pv 196 ; Init –1 ; VD 9 m, vol 12 m (déplorable) ; CA 18, 50 % de chances de le rater (contact 7, pris au dépourvu 18) ; BBA +16 ; Lutte +34 ; Att/Out cornes (+24 contact au corps à corps, 1d4 Sag) ; Esp/all 4,50 m/3 m ; AS charge en puissance, piétinement ; Part ignore les 5 premiers points de dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid et de son à chaque round, immunités (coups critiques, étourdissement, paralysie, poison et *sommeil*), intangible, odorat, traits des Extérieurs, vision dans le noir (18 m) ; AL N ; JS Réf +12, Vig +13, Vol +10 ; For 30, Dex 9, Con 25, Int 1, Sag —, Cha 7.

Compétences et dons. Détection +8, Perception auditive +8.

Affaiblissement temporaire de Sagesse (Sur). Le contact d'une créature onirique inflige un affaiblissement temporaire de Sagesse à tout être vivant. Une créature dont la Sagesse tombe ainsi à 0 sombre dans un état comateux hanté de cauchemars.

Charge en puissance (Ext). Lorsqu'un tricératops charge, son attaque de cornes inflige un affaiblissement temporaire de 2d4 points de Sagesse.

Piétinement (Ext). Affaiblissement temporaire de 2d4 points de Sagesse, Réflexes (DD 28), 1/2 dégâts.

Intangible. Ne peut être blessé que par les autres créatures intangibles, les armes magiques +1 ou mieux et la magie, avec 50 % de chances d'ignorer les dégâts d'origine tangible. Peut traverser les objets solides et les armures. Se déplace toujours en silence.

Première partie, scène 6 : la prison de Desayeus

Les Fidèles. Gue 12 lilendes, f et m ; FP 17 ; Extérieur (Bien, Chaos, extraplanaire) de taille G ; DV 7d8+21 plus 12d10+36 ; pv 154 ; Init +7 ; VD 6 m, vol 21 m (moyenne) ; CA 21 (contact 12, pris au dépourvu 18) ; BBA +19 ; Lutte +31 ; Att *épée longue +3* (+30 corps à corps, 1d8+13/17–20) ; Out *épée longue +3* (+30/+25/+20 corps à corps, 1d8+13/17–20) et queue (+22 corps à corps, 2d6+8) ; Esp/all 3 m/3 m ; AS constriction (2d6+5), étreinte, pouvoirs magiques, sorts ; Part immunité contre le poison, résistance au feu (10), vision dans le noir (18 m) ; AL CB ; JS Réf +12, Vig +16, Vol +14 ; For 26, Dex 17, Con 16, Int 14, Sag 16, Cha 18.

Compétences et dons. Art de la magie +12, Concentration +13, Connaissances (mystères) +12, Connaissances (plans) +5, Détection +10, Diplomatie +6, Discrétion –1, Estimation +12, Perception auditive +26, Psychologie +8, Représentation (au choix) +14, Survie +17 ; Arme de prédilection (épée longue), Arme de prédilection (queue), Attaque en puissance, Enchaînement, Endurance, Esquive, Extension de durée, Magie de guerre, Science du critique (épée longue), Science de l'initiative, Spécialisation martiale (épée longue), Vigilance, Volonté de fer.

Constriction (Ext). La lilende inflige 2d6+5 points de dégâts chaque fois qu'elle remporte un test de lutte opposé contre la créature qu'elle serre entre ses anneaux. Elle ne peut pas se déplacer tant qu'elle tient un adversaire de la sorte, mais peut continuer d'attaquer avec son épée.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la lilende doit réussir une attaque de queue. Elle peut ensuite initier une lutte sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle peut utiliser son pouvoir de constriction.

Pouvoirs magiques. *Déblocage, lumière, ténèbres* et *terrain hallucinatoire* (DD 18), 3 fois/jour ; *charme-personne* (DD 15), *communication avec les animaux* et *communication avec les plantes*, 1 fois/jour. Niveau 10 de lanceur de sorts.

La lilende maîtrise l'aptitude de musique de barde au niveau 6.

Sorts. La lilende lance des sorts comme un barde de niveau 6. DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort.

Sorts. La lilende lance des sorts comme un barde de niveau 6.

Compétences. La lilende bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie.

Possessions. Bracelets d'armure +4, épée longue +3, 3 potions de soins importants de groupe, 1 potion de rapidité.

Deuxième partie, scène 1 : le Bastion des Âmes à Naître

Horreur chasseresse évoluée. Créature artificielle (extraplanaire) de taille Gig ; FP 18 ; DV 30d10+60 ; pv 225 ; Init +1 ; VD 15 m ; CA 24 (contact 7, pris au dépourvu 23) ; BBA +22 ; Lutte +45 ; Att griffes (+33 corps à corps, 2d8+11) et rayon oculaire (+23 contact à distance) ; Out 4 griffes (+33 corps à corps, 2d8+11), morsure (+28 corps à corps, 2d6+5) et rayon oculaire (+23 contact à distance) ; Esp/all 6 m/4,50 m ; AS *détection de cible*, étreinte, rayons oculaires ; Part guérison accélérée (5), traits des créatures artificielles, vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; AL CM ; JS Réf +11, Vig +10, Vol +10 ; For 33, Dex 13, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'horreur chasseresse doit réussir une attaque de morsure. Elle peut alors tenter d'engager une lutte au prix d'une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle agrippe son adversaire et le maintient prisonnier entre ses mandibules. C'est de cette manière qu'elle ramène ce qu'on l'envoie chercher.

Rayons oculaires (Sur). Les quatre yeux de l'horreur chasseresse sont capables de tirer autant de rayons différents, qui tous ont une portée de 30 mètres. Chaque round, le démon peut utiliser un de ses yeux, chaque œil ne pouvant toutefois servir qu'une fois tous les 4 rounds. L'horreur chasseresse peut attaquer normalement au corps à corps au cours d'un round où elle utilise ses yeux. Tous les jets de sauvegarde ont un DD 26.

Les quatre yeux ont les pouvoirs suivants :

Électricité. Inflige 12d6 points de dégâts d'électricité à la cible (Réflexes, 1/2 dégâts).

Feu. Inflige 12d6 points de dégâts de feu à la cible (Réflexes, 1/2 dégâts).

Froid. Inflige 12d6 points de dégâts de froid à la cible (Réflexes, 1/2 dégâts).

Pétrification. La cible doit réussir un jet de Vigueur pour ne pas être transformée en pierre de façon permanente.

Créature artificielle. Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral), le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort et les effets de Nécromancie. Ne peut soigner les dégâts mais peut être réparée. Immunité contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique, la fatigue, l'épuisement, l'absorption d'énergie, les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent aussi les objets) et la mort par dégâts excessifs.

Détection de cible **(Mag).** Quand on lui ordonne de retrouver une personne ou un objet, l'horreur chasseresse se dirige automatiquement vers sa cible, comme si elle était guidée en permanence par le sort *localisation suprême*. La créature donnant l'ordre doit avoir vu la créature à rechercher (ou avoir un objet lui appartenant) ou doit avoir touché l'objet à rechercher.

Deuxième partie, scène 1, salle F2

Po. Gue 16 kobold/demi-dragon rouge, m ; FP 21 ; dragon (reptilien) de taille P ; DV 18d10+57 ; pv 156 ; Init +5 ; VD 9 m ; CA 31 (contact 14, pris au dépourvu 30) ; BBA +18 ; Lutte +25 ; Att *épée longue +4 impie* (+34 corps à corps, 1d6+17/17–20 plus 2d6 impie) ou griffes (+29 corps à corps, 1d3+11) ; Out *épée longue +4 impie* (+34/+29/ +24/+19 corps à corps, 1d6+17/17–20 plus 2d6 impie) ou 2 griffes (+29 corps à corps, 1d3+11) et morsure (+24 corps à corps, 1d4+5) ; AS souffle ; Part immunités (feu, paralysie et *sommeil*), sensibilité à la lumière, vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +14, Vig +17, Vol +11 ; For 33, Dex 13, Con 16, Int 14, Sag 10, Cha 10.

Compétences et dons. Acrobaties +6, Connaissances (plans) +7, Détection +17, Discrétion +10, Équilibre +3, Fouille +7, Perception auditive +17, Saut +10 ; Arme de prédilection (épée longue), Arme en main, Attaque en puissance, Enchaînement, Endurance, Esquive, Réflexes surhumains, Science de la bousculade, Science du critique (épée longue), Science de la destruction, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (épée longue), Vigilance, Volonté de fer.

Souffle (Sur). Cône de feu de 9 mètres de long, 1 fois par jour, dégâts 6d8 feu, Réflexes (DD 12), 1/2 dégâts.

Sensibilité à la lumière (Ext). Les kobolds sont éblouis par temps clair ou dans la zone d'effet d'un sort tel que *lumière du jour*.

Possessions. 1 *potion de soins modérés*, 3 *potions d'endurance de l'ours*, *bottes de rapidité*, *yeux d'aigle*, *ceinturon de force de géant +6*, *cape de résistance +3*, *harnois +4*, *épée longue +4 impie*, *anneau de protection contre l'énergie positive*.

Enchaînement d'actions de Po

Po boit sa *potion d'endurance de l'ours* et active ses *bottes de rapidité*. Son profil est alors modifié comme suit :
Pv 192 ; VD 18 m ; CA 32 ; Out *épée longue +4 impie* (+35/+35/ +30/+25/+20 corps à corps, 1d6+17/17–20 plus 2d6 impie) ; Réf +15, Vig +19 ; Con 20 ; Concentration +7.

Krushar. Barb 10 ettin/demi-dragon rouge, m ; FP 19 ; dragon de taille G ; DV 10d10+30 plus 10d12+30 ; pv 180 ; Init +4 ; VD 9 m, vol 18 m (moyenne) ; CA 32 (contact 11, pris au dépourvu 32) ; BBA +17 ; Lutte +34 ; Att *grande hache +4* (+35 corps à corps, 1d12+23/×3) et *grande hache +3* (+34 corps à corps, 1d12+22/×3) ou griffes (+30 corps à corps, 1d6+13) ; Out *grande hache +4* (+35/+30/ +25/+20 corps à corps, 1d12+23/×3) et *grande hache +3* (+34/+29/+24/+19 corps à corps, 1d12+22/×3) ou 2 griffes (+30 corps à corps, 1d6+13) et morsure (+25 corps à corps, 1d8+6) ; AS rage de berserker (3 fois/jour), souffle ; Part dissociation du combat à deux armes, esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, immunités (feu, paralysie et *sommeil*), réduction des dégâts (2/–), sens des pièges (+3), vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; Esp/all 3 m/ 3 m ; AL CM ; JS Réf +12, Vig +22, Vol +15 ; For 36, Dex 10, Con 17, Int 8, Sag 10, Cha 13.

Compétences et dons. Détection +12, Discrétion –5, Escalade +14, Fouille +0, Intimidation +11, Natation +14, Perception auditive +21, Saut +14 ; Arme de prédilection (grande hache), Attaque en puissance, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer.

Dissociation du combat à deux mains (Ext). Chacune des deux têtes de l'ettin contrôle un bras, ce qui fait qu'il ne subit pas de malus aux jets d'attaque et de dégâts quand il combat avec deux armes.

Souffle (Sur). Cône de feu de 9 mètres de long, 1 fois par jour, dégâts 6d8 feu, Réflexes (DD 18), 1/2 dégâts.

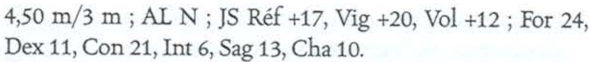
Possessions. Cuirasse +5, *grande hache +3*, *grande hache +4*, 2 *potions de restauration partielle*, 2 *potions de neutralisation du poison*, 4 *potions de rapidité*, *anneau de protection +3*, *gantelets d'ogre*, *cape de résistance +3*, bracelet de torture (cf. Appendice III).

Enchaînement d'actions de Krushar

Krushar boit sa *potion de rapidité* et est pris d'une rage sanguinaire pendant 8 rounds. Son profil est alors modifié comme suit :
Pv 220 ; VD 18 m, vol 27 m (moyenne) ; CA 31 ; Att *grande hache +4* (+38 corps à corps, 1d12+26/×3) et *grande hache +3* (+37 corps à corps, 1d12+25/×3) ou griffes (+30 corps à corps, 1d6+13) ; Out *grande hache +4* (+38/+38/+33/+28/+23 corps à corps, 1d12+26/×3) et grande hache +3 (+37/+32/+27/+22 corps à corps, 1d12+25/×3) ou 2 griffes (+32 corps à corps, 1d6+15) et morsure (+27 corps à corps, 1d8+7) ; Réf +13, Vig +24, Vol +17 ; For 40, Con 21.

Thalidorus. Chimère évoluée ; FP 15 ; créature magique de taille TG ; DV 27d10+135 ; pv 283 ; Init +4 ; VD 9 m, vol 15 m (médiocre) ; CA 18 (contact 8, pris au dépourvu 18) ; BBA +27 ; Lutte +42 ; Att morsure de dragon (+34 corps à corps, 2d8+7) ; Out morsure de dragon (+34 corps à corps, 2d8+7), morsure de lion (+34 corps à corps, 2d6+7), cornes (+34 corps à corps, 2d6+7) et 2 griffes (+29 corps à corps, 1d8+3) et morsure (+25 corps à corps, 1d8+6) ; AS souffle ; Part odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; Esp/all





4,50 m/3 m ; AL N ; JS Réf +17, Vig +20, Vol +12 ; For 24, Dex 11, Con 21, Int 6, Sag 13, Cha 10.

Compétences et dons. Détection +21, Discrétion –8, Perception auditive +20 ; Arme de prédilection (morsure), Attaques multiples, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer.

Souffle (Sur). Cône de feu de 6 m de long, 1 fois tous les 1d4 rounds, 3d8 feu, Réflexes (DD 31), 1/2 dégâts.

Possessions. Anneau de protection contre l'énergie positive (cf. Appendice III).

Grisly. Ours sanguinaire évolué/demi-dragon rouge, m ; FP 22 ; dragon de taille TG ; DV 36d10+255 ; pv 453 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 24 m (moyenne) ; CA 23 (contact 8, pris au dépourvu 23) ; BBA +27 ; Lutte +53 ; Att griffes (+46 corps à corps, 2d6+18) ; Out 2 griffes (+46 corps à corps, 2d6+18) et morsure (+40 corps à corps, 2d10+9) ; AS étreinte ; Part immunités (feu, paralysie et *sommeil*), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; Esp/all 4,50 m/ 3 m ; AL NM ; JS Réf +20, Vig +27, Vol +21 ; For 47, Dex 11, Con 25, Int 8, Sag 12, Cha 12.

Compétences et dons. Détection +9, Discrétion –8, Perception auditive +8 ; Arme de prédilection (griffes), Course, Endurance, Robustesse, Vigilance.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, Grizly doit réussir une attaque de griffes. Il peut alors tenter d'engager une lutte au prix d'une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Souffle (Sur). Cône de feu de 9 mètres de long, 1 fois par jour, dégâts 6d8 feu, Réflexes (DD 25), 1/2 dégâts.

Possessions. Bracelet de torture (cf. Appendice III).

Enchaînement d'actions de Paraselson

Paraselson lance *rapidité, grâce féline, déplacement* et *peau de pierre*. Son profil est alors modifié comme suit :
VD 21 m, vol 54 m (médiocre) ; CA 35 (50 % de chances de le rater) ; Att morsure (+37 corps à corps, 2d8+16) ; Out morsure (+37/+37 corps à corps, 2d8+16), 2 griffes (+32 corps à corps, 2d6+8), 2 ailes (+31 corps à corps, 1d8+8) et queue (+31 corps à corps, 2d6+8) ; Part réduction des dégâts (10/magie et 10/adamantium) ; Réf +17 ; Dex 14.

Deuxième partie, scène 1, salle F5

Oyalui. Satyre évolué/demi-dragon rouge, m ; FP 9 ; dragon de taille M ; DV 10d8+20 ; pv 65 ; Init +1 ; VD 12 m ; CA 19 (contact 11, pris au dépourvu 18) ; BBA +5 ; Lutte +9 ; Att coup de tête (+9 corps à corps, 1d6+4) ou griffes (+9 corps à corps, 1d4+4) ; Out coup de tête (+9 corps à corps, 1d6+4) ou 2 griffes (+9 corps à corps, 1d4+4) et morsure (+4 corps à corps, 1d6+4) ; AS flûte de Pan ; Part immunités (feu, paralysie et *sommeil*), odorat, réduction des dégâts (5/fer froid), vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; AL CN ; JS Réf +8, Vig +9, Vol +12 ; For 18, Dex 13, Con 14, Int 14, Sag 16, Cha 15.

Compétences et dons. Acrobaties +7, Bluff +12, Déplacement silencieux +15, Détection +19, Diplomatie +4, Discrétion +15, Équilibre +3, Intimidation +4, Perception auditive +19, Représentation (instruments à vent) +10, Saut +6 ; Esquive, Souplesse du serpent, Vigilance[S], Volonté de fer.

Flûte de Pan (Sur). Le satyre peut jouer plusieurs airs enchantés sur sa flûte de Pan. Dès qu'il se met à jouer, toutes les créatures situées dans un rayon de 18 mètres (satyres exceptés) doivent réussir un jet de Volonté (DD 17) pour ne pas être affectées par l'un des effets suivants au choix du satyre (niveau 10 de lanceur de sorts) : *charme-personne, sommeil* ou *terreur*. La flûte ne possède aucun pouvoir entre les mains de quelqu'un d'autre. Toute créature réussissant son jet de Volonté (contre quelque effet que ce soit) ne peut plus être affectée par cette flûte pendant 24 heures.

Souffle (Sur). Cône de feu de 9 mètres de long, 1 fois par jour, dégâts 6d8 feu, Réflexes (DD 18), 1/2 dégâts.

Compétences. Le satyre bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Perception auditive et Représentation.

Deuxième partie, scène 1, salle F7

Paraselson. Dragon rouge d'âge mûr, m ; FP 18 ; dragon (Feu) de taille TG ; DV 25d12+150 ; pv 312 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 32 (contact 8, pris au dépourvu 32) ; BBA +25 ; Lutte +44 ; Att morsure (+36 corps à corps, 2d8+11) ; Out morsure (+36 corps à corps, 2d8+11), 2 griffes (+34 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+33 corps à corps, 1d8+5) et queue (+33 corps à corps, 2d6+5) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS écrasement, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunités (feu, paralysie et *sommeil*), *localisation d'objet* (7 fois/jour), perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (23), sens surdéveloppés, vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL CM ; JS Réf +14, Vig +20, Vol +18 ; For 33, Dex 10, Con 23, Int 18, Sag 19, Cha 18.

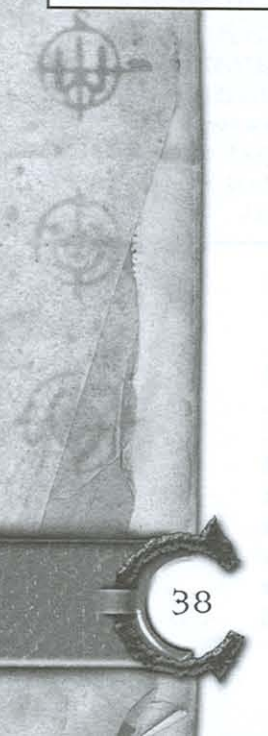
Compétences et dons. Acrobaties +25, Art de la magie +29, Bluff +29, Concentration +31, Connaissances (histoire) +29, Décryptage +29, Détection +29, Diplomatie +33, Évasion +25, Fouille +29, Intimidation +8, Perception auditive +29, Saut +41 ; Arme de prédilection (griffes), Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Combat en aveugle, Enchaînement, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Présence terrifiante (Ext). Ce dragon peut terrifier ses adversaires par sa seule présence. Ce pouvoir fait automatiquement effet dès que le dragon attaque, charge ou survole les créatures. Toutes celles qui se trouvent dans un rayon de 63 mètres peuvent être affectées si elles ont moins de dés de vie que le grand reptile.

Les créatures qui réussissent un jet de Volonté (DD 26) ne sont pas affectées et sont par la suite immunisées contre la présence de ce dragon pendant 24 heures. Par contre, celles qui ratent leur jet de sauvegarde sont affectées comme suit : si elles ont 4 DV ou moins, elles sont paniquées pendant 4d6 rounds ; si elles ont 5 DV ou plus, elles sont seulement secouées pour 4d6 rounds. Tout dragon est naturellement immunisé contre la présence terrifiante des autres dragons, quel que soit leur âge ou leur espèce.

Sorts. Paraselson lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 9.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 — *aspersion acide, destruction de mort-vivant, détection de la magie, hébétement, lecture de la magie,*



manipulation à distance, prestidigitation, signature magique ; 1er — *agrandissement, bouclier, compréhension des langages, coup au but, projectile magique* ; 2e — *bouche magique, flou, grâce féline, protection contre les projectiles* ; 3e — *déplacement, rapidité, respiration aquatique* ; 4e — *métamorphose, peau de pierre.*

Souffle (Sur). Cône de feu de 15 m de long, 1 fois tous les 1d4 rounds, 14d10 feu, Réflexes (DD 28), 1/2 dégâts.

Possessions. Bracelet de torture (cf. Appendice III), *anneau de protection +3, pierre ioun* (ellipsoïde lavande).

Myra Cœur-dragon. Prê 12 humain, f ; FP 12 ; humanoïde de taille M ; DV 12d8+15 ; pv 69 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 25 (contact 12, pris au dépourvu 24) ; BBA +8 ; Lutte +8 ; Att *morgenstern* +1 (+9 corps à corps, 1d8+1) ; Out *morgenstern* +1 (+9/+4 corps à corps, 1d8+1) ; AS intimidation des morts-vivants (5 fois/jour) ; AL CM ; JS Réf +6, Vig +10, Vol +14 ; For 10, Dex 12, Con 13, Int 8, Sag 20, Cha 14.

Compétences et dons. Art de la magie +14, Concentration +6, Connaissances (religion) +4, Premiers secours +10 ; Création de baguettes magiques, Écriture de parchemins, Endurance, Magie de guerre, Préparation de potions, Robustesse.

Sorts de prêtre préparés (6/8/6/6/5/5/3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, soins superficiels* (×2), *stimulant* ; 1er — *compréhension des langages, injonction* (×6), *mains brûlantes** ; 2e — *fracassement, immobilisation de personne* (×2), *protection d'autrui* (×2), *restauration partielle* ; 3e — *glyphe de garde, lumière brûlante* (×4), *résistance aux énergies destructives**, 4e — *liberté de mouvement, restauration, ténèbres maudites** (×3) ; 5e — *bouclier de feu**, *colonne de feu* (×2), *exécution* (×2) ; 6e — *dissipation suprême, germes de feu**, *guérison suprême.*

* Sort de domaine. *Dieu* : Tiamat. *Domaines* : Feu (renvoie ou détruit les créatures de l'Eau comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants ou intimide, contrôle ou augmente le moral des créatures du Feu comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants, 5 fois/jour) et Mal (lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts).

Possessions. Harnois +1, écu en acier, *morgenstern +1*, parchemin de *rappel à la vie*, parchemin de *forme éthérée*, parchemin de *vent divin*, parchemin de *résurrection, potion de vol, potion d'héroïsme, 4 potions de soins importants, cape de résistance +1, anneau de protection +1, baguette d'immobilisation de personne* (13 charges), *médaillon de Sagesse +2, baguette de lumière brûlante* (48 charges), *amulette d'armure naturelle +1, anneau de protection contre l'énergie positive* (cf. Appendice III).

Ashardalon. Grand dracosire rouge/demi-fiélon, m ; FP 29 ; Extérieur (Feu, natif) de taille C ; DV 40d12+440 ; pv 700 ; Init +6 ; VD 12 m, vol 60 m (moyenne) ; CA 41 (contact 4, pris au dépourvu 41) ; BBA +40 ; Lutte +75 ; Att morsure (+60 corps à corps, 4d8+19) ; Out morsure (+60 corps à corps, 4d8+19), 2 griffes (+58 corps à corps, 4d6+9), 2 ailes (+57 corps à corps, 2d8+9) et queue (+57 corps à corps, 4d6+9) ; Esp/all 9 m/6 m (9 m avec la morsure) ; AS balayage de queue (2d8+28), *châtiment du Bien*, écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part guérison accélérée [(15) tant qu'il reste dans le Node, n'est pas sujet à la cécité et aux effets de l'énergie positive], immunités (feu, paralysie, poison et *sommeil*), perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (20/magie), résistance à l'acide (10), à l'électricité (10), au feu (10) et au froid (10), résistance à la magie (35), sens surdéveloppés, vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL CM ; JS Réf +24, Vig +33, Vol +32 ; For 49, Dex 14, Con 33, Int 30, Sag 27, Cha 28.

Compétences et dons. Art de la magie +50, Bluff +49, Concentration +51, Connaissances (mystères) +50, Connaissances (plans) +50, Connaissances (religion) +50, Décryptage +50, Déplacement silencieux +42, Détection +50, Diplomatie +37, Discrétion +26, Estimation +30, Évasion +42, Fouille +50, Intimidation +53, Perception auditive +50, Psychologie +48 ; Arme de prédilection (griffes), Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Capture, Combat en aveugle, Enchaînement, Pouvoir magique rapide (*destruction*), Science de la destruction, Science de l'initiative, Vigilance, Vol stationnaire, Volonté de fer.

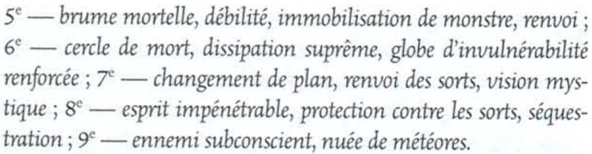
Pouvoirs magiques. *Localisation d'objet*, 11 fois/jour ; *suggestion* (DD 22), 3 fois/jour ; *localisation suprême* et *orientation*, 1 fois/ jour (niveau 19 de lanceur de sorts). *Aura maudite, empoisonnement* (DD 23) et *ténèbres*, 3 fois/jour ; *blasphème* (DD 26), *contagion* (DD 23), *convocation de monstres IX* (fiélons uniquement), *destruction* (DD 26), *flétrissure* (DD 27), *profanation, sanctification maléfique* et *ténèbres maudites* (DD 23), 1 fois/jour (niveau 40 de lanceur de sorts).

Présence terrifiante (Ext). Ce dragon peut terrifier ses adversaires par sa seule présence. Ce pouvoir fait automatiquement effet dès que le dragon attaque, charge ou survole les créatures. Toutes celles qui se trouvent dans un rayon de 108 mètres peuvent être affectées si elles ont moins de dés de vie que le grand reptile.

Les créatures qui réussissent un jet de Volonté (DD 39) ne sont pas affectées et sont par la suite immunisées contre la présence de ce dragon pendant 24 heures. Par contre, celles qui ratent leur jet de sauvegarde sont affectées comme suit : si elles ont 4 DV ou moins, elles sont paniquées pendant 4d6 rounds ; si elles ont 5 DV ou plus, elles sont seulement secouées pour 4d6 rounds. Tout dragon est naturellement immunisé contre la présence terrifiante des autres dragons, quel que soit leur âge ou leur espèce.

Sorts. Ashardalon lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 19.

Sorts d'ensorceleur connus (6/9/8/8/8/8/7/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 19 + niveau du sort). 0 — *destruction de mort-vivant, détection de la magie, hébétement, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, signature magique* ; 1er — *agrandissement, bouclier, compréhension des langages, coup au but, projectile magique* ; 2e — *bouche magique, flou, grâce féline, protection contre les projectiles* ; 3e — *déplacement, rapidité, respiration aquatique, suggestion* ; 4e — *invisibilité suprême, métamorphose, porte dimensionnelle, scrutation* ;



5e — *brume mortelle, débilité, immobilisation de monstre, renvoi* ; 6e — *cercle de mort, dissipation suprême, globe d'invulnérabilité renforcée* ; 7e — *changement de plan, renvoi des sorts, vision mystique* ; 8e — *esprit impénétrable, protection contre les sorts, séquestration* ; 9e — *ennemi subconscient, nuée de météores.*

Souffle (Sur). Cône de feu de 21 m de long, 1 fois tous les 1d4 rounds, 24d10 feu, Réflexes (41), 1/2 dégâts.

Possessions. Totem spirituel (l'un des trois morceaux ; cf. Appendice III), *anneau de contresort suprême (arrêt du temps), anneau de renvoi des sorts.*

Enchaînement d'actions d'Ashardalon

Ashardalon lance les sorts qui suivent, dans l'ordre donné, dès qu'il est conscient de l'imminence de l'attaque des PJ : *rapidité, grâce féline, déplacement, esprit impénétrable, protection contre les sorts, protection contre le froid* et *image miroir.* Son profil est alors modifié comme suit : VD 21 m, vol 69 m (moyenne) ; CA 44 (50 % de chances de le rater, jusqu'à 8 doubles) ; Att morsure (+61/+61 corps à corps, 4d8+19) ; Out morsure (+61/+61 corps à corps, 4d8+19), 2 griffes (+59 corps à corps, 4d6+9), 2 ailes (+58 corps à corps, 2d8+9) et queue (+58 corps à corps, 4d6+9) ; Part immunités (divinations, effets mentaux et froid [jusqu'à 120 points de dégâts]) ; Réf +27 (Réf +35, Vig +41, Vol +40 contre les sorts et les pouvoirs magiques) ; Dex 18.

Pémoka. Bard 13 kobold/demi-dragon rouge, f ; FP 16 ; dragon (reptilien) de taille P ; DV 13d6+39 ; pv 84 ; Init +6; VD 9 m ; CA 28 (contact 13, pris au dépourvu 16) ; BBA +9 ; Lutte +8 ; Att *épée courte* +2 (+14 corps à corps, 1d4+5/19–20) ou griffes (+12 corps à corps, 1d3+3) ; Out *épée courte* +2 (+14/+9 corps à corps, 1d4+5/19–20) ou 2 griffes (+12 corps à corps, 1d3+3) et morsure (+7 corps à corps, 1d4+1) ; AS souffle ; Part immunités (feu, paralysie et *sommeil*), musique de barde, savoir bardique, sensibilité à la lumière, vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; AL CM ; JS Réf +12, Vig +9, Vol +11 ; For 16, Dex 14, Con 16, Int 12, Sag 12, Cha 20.

Compétences et dons. Acrobaties +12, Art de la magie +11, Bluff +15, Concentration +13, Diplomatie +7, Discrétion +16, Équilibre +4, Escamotage +9, Intimidation +7, Perception auditive +11, Représentation +10, Saut +5, Utilisation d'objets magiques +15 ; Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine, Volonté de fer.

Souffle (Sur). Cône de feu de 9 mètres de long, 1 fois par jour, dégâts 6d8 feu, Réflexes (DD 13), 1/2 dégâts.

Sensibilité à la lumière (Ext). Les kobolds sont éblouis par temps clair ou dans la zone d'effet d'un sort tel que *lumière du jour.*

Sorts de barde connus (3/5/4/4/3/1 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, hébètement, illumination, lecture de la magie, prestidigitation, son imaginaire* ; 1er — *alarme, charme-personne, feuille morte, ventriloquie* ; 2e — *détection de l'invisibilité, détection de pensées, immobilisation de personne, soins modérés* ; 3e — *clignotement, dissipation de la magie, image accomplie, soins importants* ; 4e — *annulation d'enchantement, domination, mythes et légendes, soins intensifs* ; 5e — *brume mentale, dissipation suprême.*

Possessions. Cuirasse +3, épée courte +2, 2 potions de restauration partielle, 2 potions de soins importants, 2 potions de rapidité, anneau de protection +2, parchemin de *liberté de mouvement.*

Ammet. Balor/demi-dragon rouge, m ; FP 23 ; dragon (Chaos, extraplanaire, Mal, tanar'ri) de taille G ; DV 20d10+100 ; pv 210 ; Init +12 ; VD 12 m, vol 27 m (bonne) ; CA 36 (contact 17, pris au dépourvu 28) ; BBA +20 ; Lutte +35 ; Att *fouet de force +5* [For +4] (+36 corps à corps, 2d6+11) ou *épée longue +1 vorpale* (+33 corps à corps, 2d6+11/19–20) ou griffes (+31 corps à corps, 1d6+11) ; Out *fouet de force +5* [For +4] (+32/+27/+22/+17 corps à corps, 2d6+11) et *épée longue +1 vorpale* (+29/+24 corps à corps, 2d6+11/19–20) ou 2 griffes (+31 corps à corps, 1d6+11) et morsure (+26 corps à corps, 1d8+5) ; AS *convocation de tanar'ris*, enchevêtrement, épée vorpale, pouvoirs magiques, souffle, spasmes d'agonie ; Part corps enflammé, immunités (électricité, feu, paralysie, poison et *sommeil*), réduction des dégâts (15/fer froid et Bien), résistance à l'acide (10) et au froid (10), résistance à la magie (28), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision lucide ; AL CM ; JS Réf +19, Vig +16, Vol +16 ; For 33, Dex 26, Con 21, Int 22, Sag 20, Cha 18.

Compétences et dons. Art de la magie +30 (+32 pour les parchemins), Bluff +31, Concentration +33, Connaissances (deux au choix) +30, Déguisement +8 (+10 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +30, Détection +38, Diplomatie +35, Discrétion +26, Fouille +30, Intimidation +33, Perception auditive +38, Psychologie +20, survie +7 (+9 pour suivre des traces), Utilisation d'objet magique +31 (+33 pour les parchemins) ; Arme de prédilection (épée longue), Attaque en puissance, Combat à deux armes, Enchaînement, Maniement d'une arme exotique (fouet), Science du combat à deux armes, Science de l'initiative.

***Convocation de tanar'ris* (Mag).** Une fois par jour, Ammet peut appeler 4d10 dretchs, 1d4 hezrous, 1 glabrezu, 1 nalfeshnie, 1 marilith ou 1 autre balor (succès automatique).

Corps enflammé (Sur). Le corps d'Ammet est entouré de flammes ardentes. Toute créature l'agrippant subit 4d6 points de dégâts de feu par round.

Enchevêtrement (Ext). Le fouet du balor s'enroule autour de ses adversaires un peu à la façon d'un filet. Il n'a pas besoin d'être replié. Si l'attaque réussit, le balor et sa cible effectuent immédiatement un test de Force opposé. Si le démon l'emporte, il attire sa victime au contact de son corps enflammé (cf. ci-dessous). Par la suite, le personnage reste collé au balor tant qu'il n'a pas réussi à échapper au fouet.

Épée vorpale (Sur). Chaque balor est également équipé d'une *épée longue +1 vorpale* dont la lame ressemble à des flammes ou à un éclair.

Pouvoirs magiques. *Aliénation mentale* (DD 21), *aura maudite* (DD 22), *blasphème* (DD 21), *dissipation suprême, domination universelle* (DD 23), *mot de pouvoir étourdissant, télékinésie* (DD 19) et *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kilos d'objets), à volonté ; *implosion* (DD 23) et *tempête de feu* (DD 23), 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts.

Souffle (Sur). Cône de feu de 9 mètres de long, 1 fois par jour, dégâts 6d8 feu, Réflexes (DD 25), 1/2 dégâts.

Spasmes d'agonie (Ext). Si on le tue, Ammet explose dans une lueur éblouissante, infligeant 100 points de dégâts dans un rayon de 30 mètres (Réflexes, DD 25, 1/2 dégâts). Cette explosion détruit automatiquement les armes du balor.

Vision lucide (Sur). Ammet bénéficie en permanence d'un effet de vision lucide, comme le sort du même nom (niveau 20 de lanceur de sorts).

Compétences. Ammet bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection et de Perception auditive.

Possessions. Épée longue +1 vorpale, Langue Infernale (fouet de force +5 [For +4], cf. Appendice III).

APPENDICE II : NOUVEAUX MONSTRES

Cette section décrit les nouveaux monstres apparaissant dans cette aventure.

Hurleur cristallin

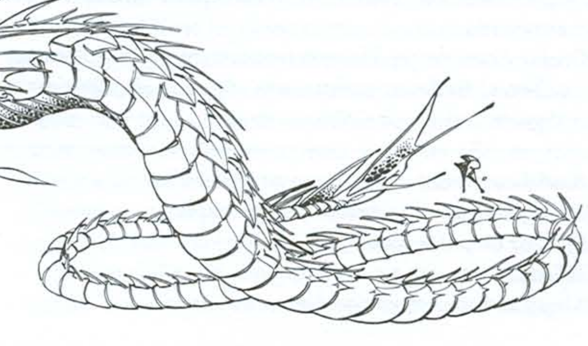
Créature magique de taille Gig
Dés de vie : 36d10+180 (378 pv)
Initiative : +5
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), creusement 4,50 m
Classe d'armure : 23 (–4 taille, +1 Dex, 16 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 22
Attaque de base/lutte : +36/+57
Attaque : morsure (+45 corps à corps, 4d6+13)
Attaque à outrance : morsure (+45 corps à corps, 4d6+13)
Espace occupé/allonge : 6 m/4,50 m
Attaques spéciales : hurlement sonique
Particularités : creusement, guérison accélérée (5), immunités, résistance à la magie (26), vision aveugle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +23, Vig +27, Vol +15
Caractéristiques : For 28, Dex 12, Con 21, Int 6, Sag 12, Cha 12
Compétences : Discrétion –11, Perception auditive +33
Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine, Volonté de fer

---

Environnement : terre ferme ou souterrains
Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–4)
Facteur de puissance : 16
Trésor : aucun
Alignement : souvent neutre
Évolution possible : 37–72 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : —

Parfaitement à l'aise dans le plan de l'énergie positive, le hurleur cristallin est bâti pour tenir tête aux créatures qui, comme lui, se nourrissent d'âmes préincarnées. Ce monstre ressemble à un ver de cristal de 12 mètres de long. L'espèce de corne qui lui surmonte le front explique sa sensibilité aux sons et aux mouvements. Celle-ci génère également des faisceaux sonores.

Le hurleur cristallin utilise son rayon sonique pour détruire des bosquets de 5 à 6 arbres de cristal avant d'absorber les âmes lumineuses qui en tombent.



Combat

Le hurleur cristallin porte des attaques de son et de morsure.

Hurlement sonique (Sur). Tous les 2 rounds, le hurleur cristallin peut concentrer son énergie sonique en un rayon de 18 mètres de long maximum. Il s'agit d'une attaque de contact à distance (+37) infligeant 18d6 points de dégâts à une seule cible. S'il le souhaite, il peut également hurler en direction d'un arbre de cristal (ou du sol en dehors du Bastion) pour provoquer une explosion de cristal. Cette attaque inflige 9d6 points de dégâts perforants aux créatures situées dans un rayon de 3 mètres et détruit les arbres de cristal présents dans ce même rayon, quels que soient leur solidité et leurs points de résistance.

Creusement (Sur). En produisant une sonorité parfaitement audible, le hurleur cristallin peut se déplacer au sein de la matière même qui constitue le Bastion des Âmes à Naître (de l'énergie positive solidifiée). Il ne laisse aucun passage derrière lui, si bien qu'il est impossible de le suivre. Ce pouvoir ne permet cependant pas d'entrer dans le Bastion (ou d'en sortir), seulement d'y creuser quand on s'y trouve.

Immunités (Ext). Le hurleur cristallin est immunisé contre les attaques et les effets de son. Quand une attaque de son infligeant des dégâts le prend pour cible, celle-ci est renvoyée vers son point d'origine, ses dégâts étant alors doublés.

Un hurleur cristallin assourdi est aveuglé, si bien que toutes ses cibles bénéficient d'un camouflage total à son égard.

Énergon, espritovore

Siroteur spirituel

Extérieur (intangible) de taille G
Dés de vie : 16d8+80 (152 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : vol 9 m (bonne) (6 cases)
Classe d'armure : 27 (–1 taille, +4 Dex, +14 parade), contact 13, pris au dépourvu 9
Attaque de base/lutte : +16/—
Attaque : contact intangible (+20 contact au corps à corps, 2d6 plus absorption spirituelle)
Attaque à outrance : 2 contacts intangibles (+20 contact au corps à corps, 2d6 plus absorption spirituelle)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : absorption spirituelle, chant d'apaisement, explosion

Particularités : changement de phase, décharge d'énergie positive, guérison accélérée (5), intangible, réduction des dégâts (10/magie), régénération (5), résistance à l'acide (10), à l'électricité (10), au feu (10) et au froid (10), résistance à la magie (28), vision spirituelle, vulnérabilité au son
Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +17, Vol +16
Caractéristiques : For —, Dex 18, Con 20, Int 4, Sag 18, Cha 19
Compétences : Déplacement silencieux +23, Détection +25, Fouille +16, Perception auditive +25, Psychologie +16
Dons : Arme de prédilection (contact intangible), Attaques réflexes, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer

---

Environnement : terre ferme ou souterrains
Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–8)
Facteur de puissance : 16
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 17–33 DV (taille G), 34–49 DV (taille TG)

Maraudeur spirituel

Extérieur (intangible) de taille TG
Dés de vie : 20d8+140 (230 pv)
Initiative : +10
Vitesse de déplacement : vol 15 m (bonne) (10 cases)
Classe d'armure : 32 (–2 taille, +6 Dex, +18 parade), contact 14, pris au dépourvu 8
Attaque de base/lutte : +20/—
Attaque : contact intangible (+26 contact au corps à corps, 2d8 plus absorption spirituelle)
Attaque à outrance : 2 contacts intangibles (+26 contact au corps à corps, 2d8 plus absorption spirituelle)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m
Attaques spéciales : absorption d'âme, absorption spirituelle, explosion, rugissement
Particularités : changement de phase, décharge d'énergie positive, guérison accélérée (5), intangible, réduction des dégâts (10/magie), régénération (10), résistance à l'acide (10), à l'électricité (10), au feu (10) et au froid (10), résistance à la magie (32), vision spirituelle, vulnérabilité au son
Jets de sauvegarde : Réf +20, Vig +21, Vol +20
Caractéristiques : For —, Dex 22, Con 24, Int 5, Sag 23, Cha 21
Compétences : Déplacement silencieux +26, Détection +26, Discrétion +8, Fouille +17, Perception auditive +26, Survie +15
Dons : Arme de prédilection (contact intangible), Attaques réflexes, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine, Volonté de fer

---

Environnement : terre ferme ou souterrains
Organisation sociale : solitaire ou couple
Facteur de puissance : 20
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 21–40 DV (taille TG), 41–60 DV (taille Gig)

Maître spirituel

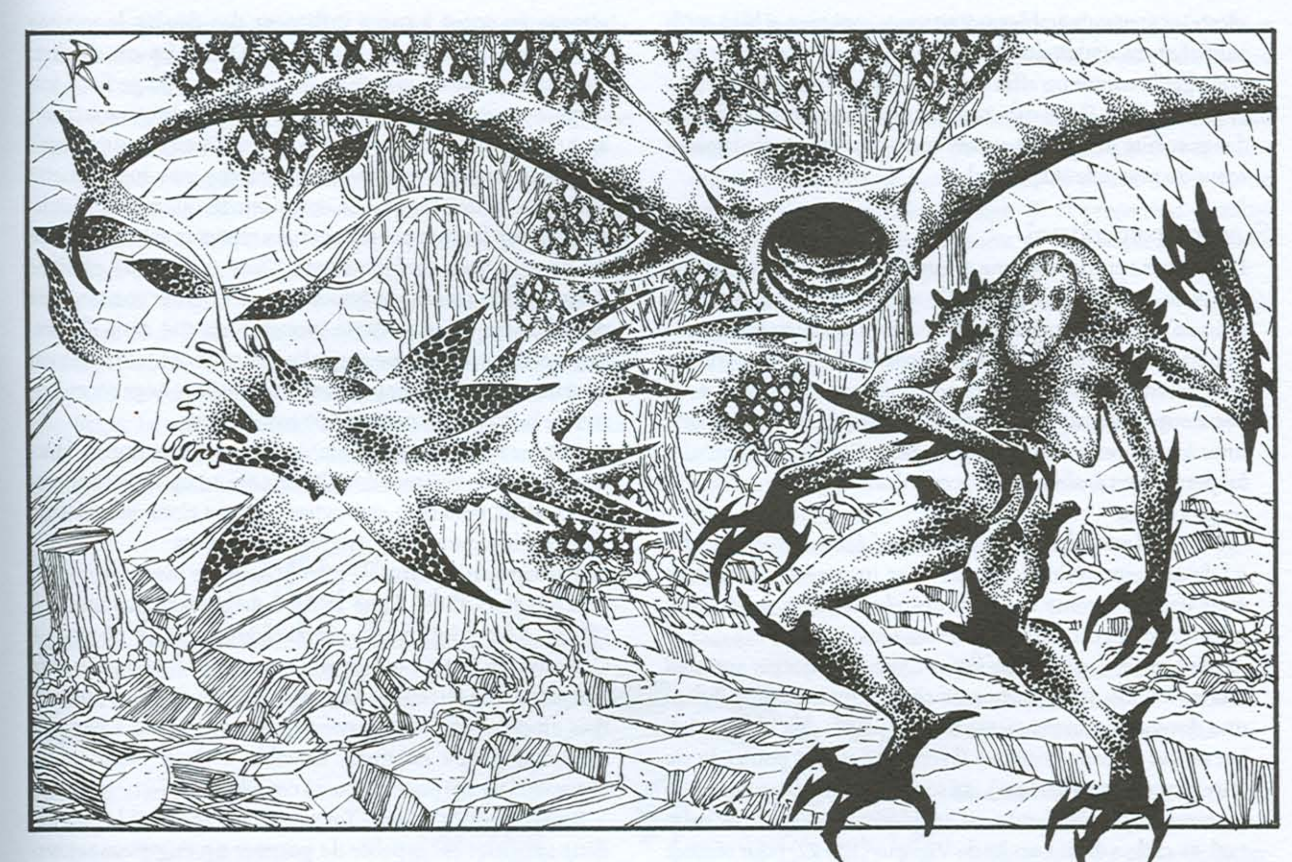
Extérieur (intangible) de taille G
Dés de vie : 20d8+160 (250 pv)
Initiative : +12
Vitesse de déplacement : vol 9 m (bonne) (6 cases)
Classe d'armure : 40 (–1 taille, +8 Dex, +22 parade), contact 17, pris au dépourvu 9
Attaque de base/lutte : +20/—
Attaque : contact intangible (+28 contact au corps à corps, 2d6)
Attaque à outrance : 2 contacts intangibles (+28 contact au corps à corps, 2d6)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : contrôle d'énergons, explosion, pouvoirs magiques, sorts
Particularités : changement de phase, décharge d'énergie positive, guérison accélérée (5), intangible, réduction des dégâts (10/magie), régénération (15), résistance à l'acide (10), à l'électricité (10), au feu (10) et au froid (10), résistance à la magie (34), vision spirituelle, vulnérabilité au son
Jets de sauvegarde : Réf +22, Vig +22, Vol +22
Caractéristiques : For —, Dex 27, Con 26, Int 22, Sag 26, Cha 27
Compétences : Concentration +28, Connaissances (folklore local) +29, Connaissances (mystères) +29, Connaissances (nature) +29, Connaissances (plans) +29, Décryptage +29, Déplacement silencieux +28, Détection +28, Diplomatie +28, Discrétion +14, Fouille +26, Intimidation +28, Perception auditive +28, Profession (jardinier) +13, Survie +18
Dons : Efficacité des sorts accrue, Extension d'effet, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine, Volonté de fer

---

Environnement : terre ferme ou souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 22
Trésor : aucun
Alignement : toujours bon
Évolution possible : par une classe de personnage

Les énergons sont des agglomérats d'énergie luisant faiblement et habités par une intelligence inconnue. Originaires des plans d'énergie, ils errent partout ailleurs pour satisfaire leur curiosité ou réaliser quelque obscur dessein.

Siroteurs, maraudeurs et maîtres spirituels, plus connus sous le nom d'énergons espritovores, sont originaires du plan de l'énergie positive, et plus précisément des régions où apparaissent les âmes préincarnées. Au sein de ces réserves d'énergie vitale, les énergons espritovores constituent un écosystème bien étrange. Bien que ces trois espèces de créatures se nourrissent d'âmes préincarnées, les siroteurs spirituels



jouent en quelque sorte un rôle mystérieux de fécondation. De leur côté, les maraudeurs semblent se nourrir des siroteurs et ainsi contrôler leur nombre. Enfin, les maîtres spirituels sont dotés d'une intelligence élevée et sont probablement les architectes des sources d'âmes préincarnées.

Les siroteurs et les maraudeurs spirituels ne parlent pas, même pas entre eux. Les maîtres spirituels quant à eux sont en mesure de communiquer par télépathie avec toute créature douée de langage et située dans un rayon de 30 mètres. Leur mode de reproduction reste un mystère.

Combat

Les énergons aiment se déplacer en combat, utilisant la maniabilité que leur confère leur intangibilité contre des adversaires matériels. Au corps à corps, ils essayent de se positionner afin que leurs ennemis ne puissent pas manœuvrer facilement et tentent d'utiliser leurs Attaques réflexes pour effectuer des attaques d'opportunité supplémentaires.

Explosion (Sur). Si un énergon tombe à 0 pv, son corps est immédiatement détruit dans une explosion d'énergie positive qui inflige 1d8+9 points de dégâts à toute créature située dans un rayon de 6 mètres (Vigueur, DD 22, 1/2 dégâts).

Changement de phase (Ext). Les énergons espritovores sont capables de se disperser, devenant alors inactif et cessant même d'exister. Le processus demande 10 minutes durant lesquelles le monstre est sans défense. Les énergons changent de phase de temps en temps, ce qui correspond à une sorte d'hibernation. Tant qu'ils sont « hors de phase », ils ressentent vaguement le passage du temps et peuvent se reconstituer quand bon leur semble (là encore, 10 minutes sont nécessaires).

Intangible. Ne peut être blessé que par les autres créatures intangibles, les armes magiques +1 ou mieux et la magie, avec 50 % de chances d'ignorer les dégâts d'origine tangible. Peut traverser les objets solides et les armures. Se déplace toujours en silence.

Régénération (Ext). Les armes impies et l'énergie négative infligent des dégâts normaux aux énergons espritovores.

Vision spirituelle (Ext). Les énergons espritovores manœuvrent et combattent les créatures vivantes aussi bien que s'ils étaient doués de vision en exploitant l'énergie des âmes (préincarnées ou non). L'invisibilité et l'obscurité ne les affectent pas, mais ils sont incapables de distinguer les créatures éthérées. Ce pouvoir a une portée de 90 mètres, du moins si une âme au moins se trouve dans la ligne de mire de l'énergon (les vêtements et les armures ne constituent pas des obstacles). Même les objets comme les bâtiments, les arbres et les rochers ne permettent pas toujours de se cacher aux yeux d'un énergon. En effet, cette créature sent la présence de toute âme située dans un rayon de 45 mètres et détermine sans peine la direction dans laquelle elle se trouve. Habituellement, un énergon n'a pas à effectuer de test de Détection ou de Perception auditive pour distinguer une créature située à portée de ce pouvoir.

Vulnérabilité au son (Ext). Les espritovores sont affectés par les bruits forts et les sorts de son (comme *son imaginaire* et

silence) et sont vulnérables aux attaques soniques, si bien qu'ils subissent un malus de –4 aux sauvegardes. S'ils ratent leur sauvegarde contre un effet de son infligeant des dégâts, ceux-ci sont doublés. Ils ne subissent pas de malus spécial de la part des pouvoirs de son des autres énergons, comme le rugissement du maraudeur spirituel.

Siroteur spirituel

Le siroteur spirituel est une créature constituée d'énergie de 3 mètres de long. Intangible, elle ressemble vaguement à un poisson pourvu de nageoires ventrales et dorsales, l'ensemble semblant constitué de fibres de lumière. Dépourvue d'yeux, cette créature a une bouche flanquée de tentacules, dont deux beaucoup plus gros que les autres qui sont certainement destinés à capturer les âmes préincarnées. Ces longs tentacules lui permettent également de porter des attaques de contact au corps à corps.

Bien qu'il soit relativement inoffensif dans son milieu naturel, le siroteur spirituel voit les âmes incarnées habitant les êtres vivants comme des mets des plus raffinés, leurs corps n'étant que des coquilles embarrassantes.

Absorption spirituelle (Sur). Quand le siroteur spirituel touche à l'aide d'une attaque de contact intangible, il inflige une diminution permanente de 2d4 points de Constitution (×2 en cas de coup critique). Il récupère alors 5 points de vie (10 en cas de coup critique), qui sont transformés en points de vie temporaires s'ils l'amènent à dépasser son total de pv habituel. La cible a droit à un jet de Vigueur (DD 22) pour résister à cet effet.

Chant d'apaisement (Sur). Quand il se sent menacé (généralement par un maraudeur spirituel), le siroteur use d'une attaque de son apaisante (qui n'est pas sans rappeler le son produit par un carillon en cristal) conçue pour calmer ses adversaires. À chaque round de combat, il produit automatiquement ce « chant » qui affecte toutes les créatures situées dans une étendue de 9 mètres de rayon. Les cibles doivent réussir un jet de Volonté (DD 21) par round sous peine de subir un malus de moral de –4 aux jets d'attaque, jets de sauvegardes et tests de compétence.

Maraudeur spirituel

Les maraudeurs spirituels ressemblent à des raies manta, mais ils sont constitués d'énergie rayonnante et non de chair et de sang. Leur corps aplati, plus large que long, brille d'une lueur inquiétante. La base des ailes de ce monstre ressemble à des cornes démoniaques. Il est dépourvu d'yeux et dispose d'une mâchoire édentée. Enfin, les maraudeurs spirituels ont une longue queue en forme de fouet qui se divise en quatre.

Les maraudeurs spirituels chassent les siroteurs spirituels et autres énergons, mais ils peuvent aussi se nourrir d'âmes préincarnées. Les âmes qu'abritent les êtres vivants sont des mets dont aucun maraudeur ne se priverait.

Absorption d'âme (Sur). Dès lors qu'un maraudeur spirituel a réussi à « goûter » à l'âme d'une victime (en lui ôtant des points de Constitution), rien ne l'empêche plus de la dévorer. À chaque fois que le monstre parvient à porter une attaque au corps à corps infligeant des dégâts, la victime doit effectuer un jet de Vigueur (DD 26). En cas d'échec, l'une des queues intangibles du monstre plonge dans son corps, s'y matérialise puis y tourne avant de lui arracher son âme (qui prend la forme d'un point lumineux multicolore). Le corps du sujet tombe au sol comme une marionnette dont on a coupé les fils. Le corps semble alors désarticulé, la peau trop flasque par rapport aux chairs et aux os, comme s'il lui manquait quelque chose. L'âme est ensuite plongée dans l'orifice servant de bouche au monstre et consommée dans l'heure qui suit. Si le monstre est tué dans l'heure, l'âme réintègre le corps auquel on l'a volée et la victime est ranimée. Elle gagne cependant 1d4 niveaux négatifs en raison de la digestion partielle de son essence.

Aucune forme de rappel à la vie ou de résurrection ne fonctionne sur une créature dont l'âme a été complètement dévorée. *Souhait*, *miracle* et *résurrection suprême* n'ont que 25 % de chances de ramener le sujet d'entre les morts.

Absorption spirituelle (Sur). Quand le maraudeur spirituel touche à l'aide d'une attaque de contact intangible, il inflige une diminution permanente de 2d4 points de Constitution (×2 en cas de coup critique). Il récupère alors 5 points de vie (10 en cas de coup critique), qui sont transformés en points de vie temporaires s'ils l'amènent à dépasser son total de pv habituel. La cible a droit à un jet de Vigueur (DD 22) pour résister à cet effet.

Rugissement (Sur). Tous les 1d4 rounds, le maraudeur spirituel est capable de pousser un rugissement terrifiant. Toutes les créatures autres que des maraudeurs et des maîtres spirituels situées dans un rayon de 36 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 26) sous peine d'être affaiblies par la peur, réduisant ainsi leur valeur de Force de moitié pendant 2d6 rounds. Celles qui se trouvent dans un rayon de 9 mètres doivent également réussir un jet de Vigueur (DD 26) sous peine d'être assourdies pendant 2d6 rounds. Une créature assourdie ne peut pas être de nouveau affectée par le rugissement d'un maraudeur spirituel.

Maître spirituel

Le plus mystérieux des énergons espritovores est le maître spirituel. Au même titre que les druides veillent sur les forêts, les maîtres spirituels entretiennent les jardins de vie préincarnée. Constitués d'énergie positive, ils sont certainement la manifestation de la conscience du plan. Quelle que soit leur origine, ils patrouillent les fontaines d'âmes cachées dans le plan de l'énergie positive. De toutes ces fontaines, seul le Bastion des Âmes à Naître a été trouvé, et les maîtres spirituels comptent bien en rester là.

Ces monstres ressemblent à des humanoïdes pourvus de quatre bras et composés d'énergie lumineuse, du moins est-ce là leur apparence au sein du Bastion. Contrairement aux autres formes d'espritovores, ils semblent avoir des yeux, mais pas de bouche (ils communiquent par télépathie).

Au combat, ils ont recours à leurs prodigieux sorts et pouvoirs magiques.

Contrôle d'énergons (Sur). Au prix d'une action simple, un maître peut donner des ordres à tout énergon inférieur (pas à l'un de ses congénères), comme s'il usait du sort *suggestion* (pas de jet de sauvegarde). Un simple ordre peut affecter jusqu'à 100 DV d'énergons inférieurs.

Pouvoirs magiques. *Bouclier, cercle magique contre le Mal, charme-animal, charme-personne, délivrance des malédictions, image prédéterminée, immobilisation de monstre, immobilisation de morts-vivants, lumière, mauvais œil, regain d'assurance, soins importants, tempête de feu* et *vent de murmures*, à volonté (niveau 20 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 18 + niveau du sort). Une fois tous les 2 rounds, le maître peut également user de *châtiment sacré* (niveau 20 de lanceur de sorts).

Sorts. Le maître spirituel lance des sorts comme un prêtre de niveau 20. Il choisit ses sorts parmi la liste des prêtres et celles des domaines de la Chance et de la Guérison.

APPENDICE III : NOUVEAUX SORTS ET OBJETS MAGIQUES

Cette section offre une description des nouveaux sorts et objets magiques apparaissant dans cette aventure.

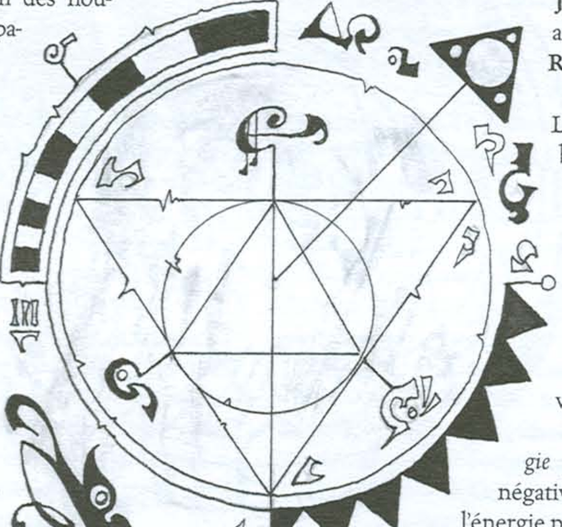


Image onirique

Illusion (ombre)
Niveau : Ens/Mag 8, Prê 8
Composantes : V, G, M, PX
Temps d'incantation : 30 minutes
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le personnage s'endort et crée un double de lui-même qui apparaît dans une case adjacente à son corps. Cette projection voit, entend, sent et ressent comme le personnage. Il voit donc au travers de ses yeux et entend au travers de ses oreilles, mais il est également capable de manipuler des objets et de lancer des sorts. En fait, le personnage projette son esprit dans cette image, ce qui lui donne un semblant de réalité, et il est en mesure de la diriger depuis l'endroit où il dort. L'image a ses points de vie, aptitudes et sorts encore mémorisés.

La projection onirique est une copie conforme du jeteur de sorts, mais elle apparaît nue et dénuée d'équipement. Si nécessaire, elle peut revêtir les habits que porte le personnage endormi.

L'image ne saurait s'éloigner de plus de 120 m + 12 m/niveau du jeteur de sorts endormi. De plus, elle est incapable de se rendre dans un autre plan. Si elle est malgré tout amenée à s'éloigner un peu trop, le sort prend fin et le personnage se réveille. Il en va de même si elle est tuée.

Tous les sorts et pouvoirs utilisés par cette projection sont retirés du quota habituel du personnage. Ce dernier n'est cependant pas affecté par les pertes de points de vie ou de caractéristique que subit l'image. Si la projection a utilisé l'équipement du lanceur de sorts, ce dernier doit ensuite le récupérer là où elle a disparu.

Composante matérielle : une réplique miniature (une poupée) du personnage.

Coût en PX : 300 PX.

Protection contre l'énergie positive

Abjuration
Niveau : Prê 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui

La créature protégée par ce sort bénéficie d'une protection partielle contre les effets de l'énergie positive, y compris contre la guérison et la régénération magiques. Il est possible de le lancer sur un mort-vivant pour lui offrir davantage de résistance face aux pouvoirs de renvoi des prêtres.

Le sort de *protection contre l'énergie positive* fait appel à l'énergie négative pour contrer les effets de l'énergie positive. Chaque fois que la créature protégée est touchée par un effet de ce genre, elle lance 1d20 + niveau du lanceur de sorts contre un DD de 11 + nombre de DV de l'attaquant. Par exemple, le DD du test de lanceur de sorts sera de 19 dans le cas d'un prêtre de niveau 8 tenant de repousser une créature protégée par le sort.

En cas de succès, les deux énergies contraires s'annulent mutuellement dans une chape de ténèbres accompagnée d'un coup de tonnerre. Le sort ou effet ne fonctionne alors pas, et si son auteur touchait la créature protégée, celui-ci subit 2d6 points de dégâts. Si la créature protégée rate le test de niveau de lanceur de sorts, l'effet d'énergie positive l'affecte normalement.

Ce sort peut-être lancé sur un mort-vivant, ce qui lui offre de meilleures chances de résister au pouvoir de renvoi d'un prêtre bon. Commencez par déterminer le nombre de créatures normalement renvoyées. Celles qui peuvent être

potentiellement renvoyées bénéficient d'un test de niveau de lanceur de sorts pour résister au pouvoir.

Ce sort protège également de l'effet aveuglant du plan d'énergie positive. Enfin, les créatures protégées ne gagnent aucun point de vie temporaire quand elles s'y trouvent.

Anneau de contresort suprême. De prime abord, cet objet ressemble à un *anneau de stockage de sorts*. Cependant, s'il peut effectivement accueillir un sort du 1er au 9e niveau, ce sort ne peut ensuite plus en être ôté. Néanmoins, si le sort en question est jeté sur le porteur de l'anneau ou dans un rayon de 27 mètres de celui-ci (et qu'il a une ligne de mire avec le jeteur de sorts), il est contré, comme dans le cas d'une action de contresort. Le porteur de l'anneau n'a cependant pas d'action à entreprendre pour activer l'effet, ni à être conscient de l'attaque. Une fois le pouvoir utilisé, le sort jeté sur l'anneau disparaît. Il est ensuite possible d'en placer un nouveau (le même ou un autre).

Abjuration puissante ; NLS 18 ; Création d'anneaux magiques, *renvoi des sorts*, *souhait* ; Prix 16 000 po.

Anneau de protection contre l'énergie positive. Cet anneau confère à celui qui le porte un effet constant de *protection contre l'énergie positive*.

Abjuration modérée ; NLS 12 ; Création d'anneaux magiques, *protection contre l'énergie positive* ; Prix 16 000 po.

Bracelet de torture. Cet épais bracelet mécanique s'ajuste parfaitement à celui qui le porte. Quand on le remonte, du mécanisme jaillissent quatre pointes infligeant 2d4 points de dégâts par round au porteur. Ce mécanisme se remet automatiquement en place au bout de 12 heures. Quand on porte cet objet dans le plan de l'énergie positive, les dégâts subis permettent de compenser la guérison accélérée des lieux.

Objet alchimique. Prix 300 po.

Bracelets de fuite. Chaque bracelet présente le motif d'un carré coupé en deux par une flèche. Leur porteur peut annuler un effet d'*ancre dimensionnelle* par jour.

Abjuration faible ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *ancre dimensionnelle* ; Prix 11 200 po.

Marque de sang. Cet objet ressemble à un cristal rouge en forme de larme suspendu au bout d'une chaîne en platine. Cette larme renferme une goutte de sang d'une druidesse légendaire, Dydd, qui ne suffit cependant pas à la ressusciter (l'esprit est ailleurs ou non consentant). Un descendant de Dydd scruté par le porteur d'un tel objet est victime d'un malus de –10 au jet de sauvegarde contre la *scrutation*. De plus, quand on brandit la chaîne, le cristal tire toujours son porteur vers le plus proche descendant de Dydd encore en vie, du moins s'il se trouve dans le même plan. Si son propriétaire a accès à une magie de téléportation, il ne lui faudra sans doute pas longtemps pour localiser avec précision ledit descendant.

Divination puissante ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, *souhait* ou *miracle*, goutte de sang de Dydd ; Prix 252 000 po.

Langue infernale (artefact unique). *Langue Infernale* est un *fouet de force +5* (bonus de Force de +4) dont les dégâts de base correspondent à ceux d'un fouet de taille C (2d6). Il est pourvu de trois lanières. Si le porteur parvient à frapper sa cible, jetez 1d6. Sur un résultat de 1–2, une seule lanière touche ; sur un résultat de 3–4, deux lanières touchent ; et sur un résultat de 5–6, les trois lanières touchent.

Une lanière. Une partie de l'âme de la cible est transférée au porteur. Celle-ci gagne 2 niveaux négatifs et le porteur gagne 20 points de vie temporaires par niveau négatif conféré. Ces points de vie temporaires perdurent jusqu'à 24 heures.

Deux lanières. Comme ci-dessus, mais la cible gagne 4 niveaux négatifs.

Trois lanières. La cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 niveau global de l'assaillant + son modificateur de Sagesse) sous peine de gagner un nombre de niveaux négatifs égal à son niveau global effectif (niveau global normal moins niveaux négatifs déjà gagnés). Le porteur gagne 20 points de vie temporaires par niveau négatif conféré qui perdurent jusqu'à 24 heures.

Marteldragon (artefact unique). *Marteldragon* est une *épée à deux mains +5 sainte et tueuse de dragons mauvais*. Le porteur de l'arme bénéficie d'une résistance à l'acide (10), à l'électricité (10), au feu (10) et au froid (10), mais également d'un bonus de chance de +7 à la CA contre les attaques des dragons.

Nacelle onirique (artefact unique). Ce sarcophage noir et vernissé a été taillé dans l'onyx. Il pèse 1 tonne environ. Toute créature qui s'y endort naturellement est victime d'un enchantement de sommeil bénin, si bien qu'elle ne se réveille que si elle le veut bien ou si un événement extérieur s'en charge. Tant qu'il dort, le sujet n'a pas besoin de manger et de boire. De plus, il bénéficie d'un effet d'*image onirique* (cf. plus haut). La *nacelle onirique* peut être déplacée (y compris par la propre projection du sujet si elle dispose de la force nécessaire), mais toute manipulation un peu trop brusque réveille l'intéressé et

met fin à l'*image onirique*. Le sujet jette ses sorts au niveau 20 de lanceur de sorts.

Totem spirituel (artefact unique). Desayeus, le Dieu Banni, chercha à étendre ses attributions aux âmes préincarnées. Craignant l'Interdit, une coalition divine le priva de son statut et brisa en trois morceaux le *totem spirituel*, le symbole de sa puissance.

Pouvoirs du totem (1 morceau). Un simple fragment du *totem spirituel* constitue une clef permettant d'accéder au Bastion des Âmes à Naître. Quand on le porte en pendentif, il permet de lancer *changement de plan* et de se retrouver dans un rayon de 7,5 km du Bastion, dans le plan de l'énergie positive, puis de se rendre à coup sûr jusqu'à l'entrée de l'édifice.

Pouvoirs du totem (2 morceaux). Le porteur bénéficie d'un niveau positif lui conférant un bonus de +1 aux tests de compétence, tests de caractéristique, jets d'attaque et jets de sauvegarde, +5 pv et un bonus de +1 à son niveau global (quand on a besoin du niveau du porteur dans le cadre d'un jet de dés ou d'un quelconque calcul, il bénéficie d'un bonus de +1). De plus, si le sujet est un jeteur de sorts, il bénéficie temporairement d'un sort du plus haut niveau auquel il a habituellement accès par niveau positif.

Pouvoirs du totem (3 morceaux). Le porteur gagne trois niveaux négatifs en plus des pouvoirs de base.

Pour chaque mois durant lequel il porte le *totem* assemblé, il y a 10 % de chances qu'une assemblée de divinités, inquiète au sujet de l'Interdit, tente de terrasser le porteur et brise de nouveau l'artefact avant de le disperser au travers du cosmos.

APPENDICE IV : PJ PRÉTIRÉS

La page qui suit propose quatre PJ prétirés utilisables dans le cadre de cette aventure. Utilisez-les si vous avez besoin de PJ supplémentaires au cours de l'aventure (par exemple, pour remplacer un personnage tué ou perdu) ou si vos personnages habituels ne sont pas suffisamment puissants pour la mener de bout en bout.

Notez que ni Jozan (le prêtre) ni Mialyë (la magicienne) n'ont de liste de sorts préparés. Si un joueur s'intéresse à l'un de ces personnages, rappelez-lui de choisir ses sorts avant le début de la partie.

Jozan. Prê 18 humain, m ; humanoïde de taille M ; DV 18d8+36 ; pv 117 ; Init +1 ; VD 6 m, vol 18 m (bonne) ; CA 35 (contact 15, pris au dépourvu 34) ; BBA +13 ; Lutte +17 ; Att *masse d'armes lourde +4 sainte et spectrale* (+21 corps à corps, 1d8+8) ou *arbalète légère +3* et *carreaux +4* (+21 distance, 1d8+7/19–20) ; Out *masse d'armes lourde +4 sainte et spectrale* (+21/+16/+11 corps à corps, 1d8+8) ou *arbalète légère +3* et *carreaux +4* (+21 distance, 1d8+7/19–20) ; AS renvoi des morts-vivants (5 fois/jour, comme un Prê 21) ; Part sorts spontanés (sorts de *soins*) ; AL NB ; JS Réf +7, Vig +13, Vol +21 ; For 18, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 30, Cha 17.

Compétences et dons. Art de la magie +21, Concentration +23, Connaissances (religion) +11, Détection +12, Perception auditive +12, Premiers secours +20 ; Création d'armes et armures magiques, Création d'objets merveilleux, Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Extension de durée, Incantation silencieuse, Magie de guerre, Vigilance.

Possessions. Harnois +5, écu en bois +5, anneau de protection +4, masse d'armes lourde +4 sainte et spectrale, arbalète légère +3, 15 *carreaux +4, amulette de renvoi des morts-vivants, cape de Charisme +2, gants de Dextérité +4, ceinturon de force de géant +6, torche éternelle, encens de méditation, chapelet de prières* (2 grains de bénédiction, 2 grains de karma, 1 grain de châtiment), parchemin de *guérison suprême*, parchemin d'*allié majeur d'outreplan*, parchemin de *résurrection*, parchemin de *mot de rappel*, *bottes ailées*, diamant (500 po), onguent de *vision lucide*, *traité de compréhension +5* (utilisé), sac à dos, paillasse, silex et amorce, besace, rations de survie (1 jour), outre, symbole sacré en bois.

Sorts par jour (6/9/9/8/8/7/7/5/5/4 ; DD de base égal à 20 + niveau du sort). *Dieu* : Pélor. *Domaines* : Bien (lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts) et Guérison (lance les sorts du registre de la guérison avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts).

Lidda. Rou 18 halfelin, f ; humanoïde de taille P ; DV 18d6+36 ; pv 99 ; Init +12 ; VD 6 m, vol 27 m (bonne) ; CA 36 (contact 19, pris au dépourvu 30) ; BBA +13 ; Lutte +11 ; Att *épée courte +5* (+22 corps à corps, 1d6+8/17–20) ou *arc court composite +5* [bonus de Force de +2] et *flèches +3* (+34 distance, 1d6+10/×3) ; Out *épée courte +5* (+22/+17/ +12 corps à corps, 1d6+8/17–20) ou *arc court composite +5* [bonus de Force de +2] et *flèches +3* (+34/+29/+24 distance, 1d6+10/×3) ; AS attaque sournoise (+9d6), opportunisme ; Part esquive extraordinaire, esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, esquive totale, recherche des pièges, roulé-boulé, sens des pièges (+6), traits des halfelins ; AL CB ; JS Réf +27, Vig +14, Vol +12 ; For 16, Dex 30, Con 15, Int 14, Sag 10, Cha 8.

Compétences et dons. Acrobaties +31, Crochetage +37, Désamorçage/sabotage +25, Déplacement silencieux +43, Détection +26, Discrétion +43, Équilibre +11, Escalade +25, Évasion +15, Fouille +23, Perception auditive +23, Renseignements +8, Saut +24, Utilisation d'objets magiques +8 ; Attaque éclair, Esquive, Science du critique (épée courte), Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Tir à bout portant, Tir de précision.

Possessions. Chemise de mailles en mithral +5 de déplacement furtif et d'ombre, targe en ébénite +5, amulette d'armure naturelle +2, anneau de protection +2, épée courte +5, arc court composite +5 [bonus de For de +2], 20 *flèches +3*, *flèche mortelle* (morts-vivants), *flèche mortelle* (humains), *ceinturon de force de géant +6, bracelets d'archer, cape de résistance +5, yeux de lynx, gants de Dextérité +6, havresac d'Hévard, pierre ioun* (rose), *potion de soins importants, anneau d'invisibilité, gilet d'évasion, bottes ailées, manuel de coordination physique +5*

(utilisé), paillasse, dague, silex et amorce, outils de cambrioleur de qualité supérieure, besace, 15 m de corde en soie, 3 bâtons éclairants, rations de survie (1 jour), outre.

Mialyë. Mag 18 elfe, f ; humanoïde de taille M ; DV 18d4+36 ; pv 86 ; Init +5 ; VD 9 m ; CA 18 (contact 18, pris au dépourvu 13) ; BBA +9 ; Lutte +9 ; Att *bâton +2* [*bâton de surpuissance*] (+12 corps à corps, 1d6+1/18–20) ou *arc long composite +2* et *flèches +1* (+17 distance, 1d8+2/×3) ; Out *bâton +2* [*bâton de surpuissance*] (+12/+7 corps à corps, 1d6+1/18–20) ou *arc long composite +2* et *flèches +1* (+17/+12 distance, 1d8+2/×3) ; Part familier (corbeau), traits des elfes ; AL N ; JS Réf +19, Vig +16, Vol +20 ; For 10, Dex 20, Con 14, Int 28, Sag 13, Cha 8.

Compétences et dons. Art de la magie +31, Concentration +24, Connaissances (architecture) +30, Connaissances (mystères) +31, Connaissances (plans) +31, Décryptage +31, Détection +6, Fouille +15, Perception auditive +6 ; Augmentation d'intensité, Création d'anneaux magiques, Création d'armes et armures magiques, Création de baguettes magiques, Création de bâtons magiques, Création d'objets merveilleux, École renforcée (Enchantement), École renforcée (Évocation), Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Robustesse, Vigilance (si le familier se trouve à portée de main).

Familier (corbeau). Armure naturelle (+9), Int 14, esquive extraordinaire, transfert d'effet magique, lien télépathique avec Mialyë, conduit, parle une langue, communication avec Mialyë et les oiseaux, RM (23).

Sorts par jour (4/7/10/10/6/6/5/4/4/3 ; DD de base égal à 19 + niveau de sort ou 21 + niveau de sort pour les enchantements et les évocations).

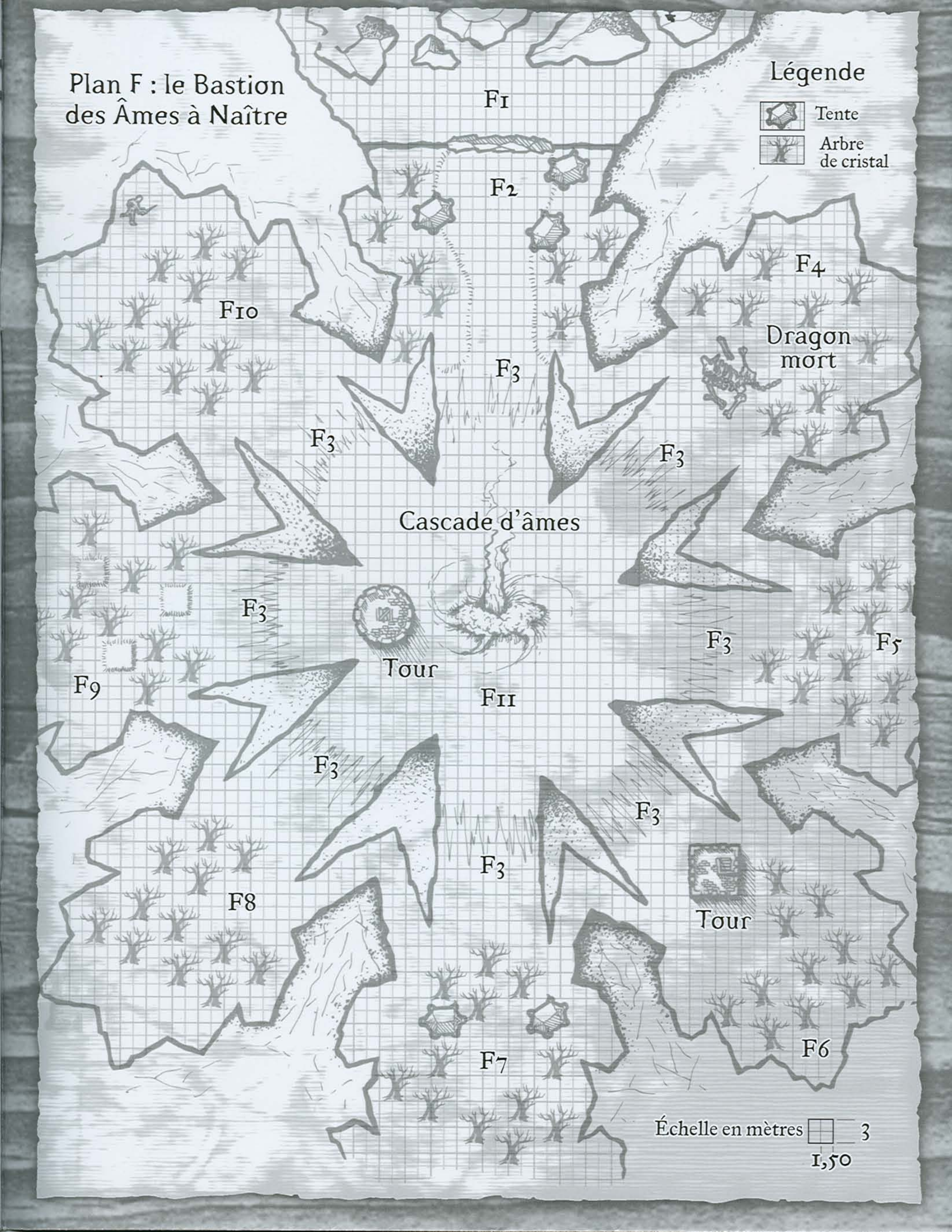
Possessions. Pierre ioun (prisme rose laiteux), *bâton de puissance* (*bâton +2*), *arc long composite +2*, *10 flèches +1*, *cape de résistance +5*, *amulette de Constitution +4*, *bottes de rapidité*, *gants de Dextérité +4*, *bandeau d'Intelligence +6*, *havresac d'Hévard*, *perle de thaumaturgie* (3e), *potion de soins modérés*, *potion de soins importants*, *anneau des deuxièmes arcanes*, *anneau des troisièmes arcanes*, *baguette du lumière du jour*, *casque de télépathie*, *traité de perspicacité +3* (utilisé), 4 doses de poudre de diamant pour le sort *peau de pierre*, paillasse, 10 bougies, silex et amorce, encre et plume, étui à carte, 3 pages de parchemin, besace, sacoche à composantes, rations de survie (1 jour), outre, livre de sorts.

Livre de sorts. 0 — *destruction de mort-vivant, détection de la magie, détection du poison, hébétement, illumination, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, rayon de givre, réparation, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *arme magique, armure de mage, bouclier, charme-personne, convocation de monstres I, corde animée, coup au but, déguisement, feuille morte, identification, projectile magique, rayon affaiblissant, sommeil* ; 2e — *déblocage, détection de l'invisibilité, détection de pensées, endurance de l'ours, flamme éternelle, flèche acide de Melf, flou, force de taureau, grâce féline, invisibilité, lévitation, poussière scintillante, toile d'araignée* ; 3e — *boule de feu, déplacement, dissipation de la magie, éclair, protection contre les énergies destructives, rapidité, sphère d'invisibilité, suggestion, vol* ; 4e — *charme-monstre, métamorphose, métamorphose funeste, mur de feu, mur de glace, peau de pierre, scrutation, tempête de grêle* ; 5e — *cône de froid, convocation de monstres V, domination, immobilisation de monstre, mur de force, permanence, renvoi, téléportation* ; 6e — *désintégration, éclair multiple, quête, dissipation suprême, globe d'invulnérabilité renforcée, mythes et légendes, suggestion de groupe, vision lucide* ; 7e — *changement de plan, convocation de monstres VII, doigt de mort, forme éthérée, rayon prismatique, souhait limité* ; 8e — *charme-monstre de groupe, convocation de monstres VIII, danse irrésistible d'Otto, flétrissure, localisation suprême, passage dans l'éther, poing de Bigby* ; 9e — *arrêt du temps, convocation de monstres IX, domination universelle, mot de pouvoir mortel, nuée de météores, souhait*.

Tordek. Gue 18 nain, m ; humanoïde de taille M ; DV 18d10+126 ; pv 229 ; Init +3 ; VD 4,50 m, vol 18 m (bonne) ; CA 41 (contact 17, pris au dépourvu 38) ; BBA +18 ; Lutte +25 ; Att *hache de guerre naine +5 acérée* (+31 corps à corps, 1d10+14/18–20/×3) ou *marteau de guerre +3* (+29 corps à corps, 1d8+12) ou *marteau de lancer nain* (+25 distance, 2d8+10/19–20/×3) ; Out *hache de guerre naine +5 acérée* (+31/+26/+21/+16 corps à corps, 1d10+14/18–20/×3) ou *marteau de guerre +3* (+29/+24/+19/+14 corps à corps, 1d8+12) ou *marteau de lancer nain* (+25 distance, 2d8+10/19–20/×3) ; Part traits des nains ; AL LN ; JS Réf +13, Vig +22, Vol +12 ; For 25, Dex 17, Con 24, Int 10, Sag 14, Cha 6.

Compétences et dons. Équitation (poney) +9, Escalade +24, Saut +18 ; Arme de prédilection (hache de guerre naine), Arme de prédilection (marteau de guerre), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Esquive, Maniement d'une arme exotique (hache de guerre naine), Science du critique (hache de guerre naine), Science du critique (marteau de guerre), Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (hache de guerre naine), Spécialisation martiale (marteau de guerre), Succession d'enchaînements, Tir à bout portant, Tir de loin, Tir en mouvement.

Possessions. Harnois +5 en mithral, écu en bois +5, amulette d'armure naturelle +4, anneau de protection +4, hache de guerre naine +5 acérée, marteau de lancer nain (*marteau de guerre +3*), *ceinturon de force de géant +6, amulette de Constitution +6, cape de résistance +4, gants de Dextérité +4, 4 potions de soins importants, 4 potions d'héroïsme, bottes ailées, médaillon de Sagesse, manuel de vitalité +6* (utilisé), sac à dos, paillasse, matériel d'escalade, silex et amorce, besace, 15 m de corde en soie, rations de survie (1 jour), outre.



Plan F : le Bastion des Âmes à Naître
Légende
Tente
Arbre de cristal
F1
F2
F3
F4
Dragon mort
F10
F3
F3
Cascade d'âmes
F3
F3
Tour
F9
F11
F5
F3
F3
F3
F8
Tour
F7
F6
Échelle en mètres
3
1,50



Un conflit éternel sur le point de trouver son dénouement

Une guerre démoniaque et intemporelle approche de sa conclusion, menaçant l'équilibre même du multivers. Au cœur de cette querelle chaotique se trouve une horreur légendaire obnubilée par sa quête d'immortalité. Seuls les plus puissants des héros pourront vaincre cette force qui se joue des dieux en personne.

Le Bastion des âmes damnées est une aventure indépendante pour le jeu DUNGEONS & DRAGONS®. Conçue pour des personnages de niveau 18, elle leur propose de se mesurer à certaines des créatures les plus puissantes du multivers.

Pour pouvoir utiliser cette aventure, le maître du donjon a également besoin du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*.

d20 system



Prix : 12,90 €
ISBN : 2-84785-060-0
Réf. DF881670000



Visitez notre site web
www.asmodee.com

